MagazinNES

MagazinNES No. 15
Año 6 No. 1
Ene-Jun 2012

REVISTA NO OFICIAL DE... Nintendo®

Aventuras de Pesadilla y Ensueño con:

Little Nemo THE DREAM MASTER™

¡¡ NUEVAS SECCIONES !!

Temas de Interes:
CARTUCHOS MULTIJUEGOS
-Segunda Parte-

DEJA VU:
El Dinero

Reportaje Especial:
La Historia de MagazinNES
- Primera Parte -

PROHIBIDA SU VENTA



MagazinNES

magazinnes.blogspot.com

¡¡¡¡ FENOMENAL !!!!
Clash at Demon Head
(Y no apto para Ovolactovegetarianos)

FELIZ

25 ANIVERSARIO





Para conmemorarlo, busca en el próximo **MagazinNES** un paseo por los sucesos que han llevado a esta Saga por la senda espinosa de la preferencia que pocas sagas recorren con tal ilustrosidad, y entérate del peso y simbolismo que tuvo en el Sistema **NES**.

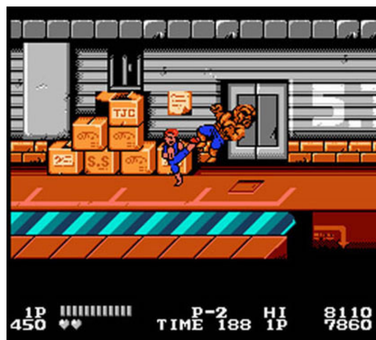
Puedes ir adelantando algo de contenido desde el blog de **MagazinNES Multiconsolas**, en:

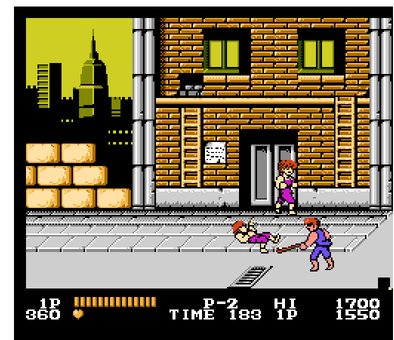
http://tinyurl.com/7pe8pol

Mientras tanto, nosotros seguiremos maquinando esos detalles que tanto te gustan y por los cuales figuró en el Sistema **NES**, para así sacar una foto de mejor claridad.

¡NO TE LO PIERDAS!







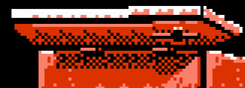
Indice

PAGINA

HUMOR MagazinNES

El concierto que tiene expectante a medio Transilvania (la otra mitad: Zombies, Licántropos, y criaturas del fango -VIP-, compraron sus boletos en preventa, y ya tienen su lugar apartado desde el palco de la Torre del Reloj) llega a su fin de un modo ***so violento, so macabro***.

Y ¡¡descubrimos la identidad secreta de **PATO**!!



Pag 38

Top 10 Cabecitas

No se me prendió el foco para esta sección, solo se me ocurrió meter 10 cabecitas en el popular **TOP**; una fruslería, lo sé, pero desde que se inventó **MagazinNES**, hasta poner una Gorgona en un **TOP** de cabezas resulta "ociosamente aprovechable", y que mejor que testificarlo en la...

Pag 26

Déjà Vu
EL DINERO



Parece que todo está dicho cuando el dinero está de por medio. Pero hay otra serie de símbolos que se le asocian, algunos tan informes y extraños que quise abordarlos en este **DJV**, y por eso la llamamos "la sección que echa un segundo vistazo".

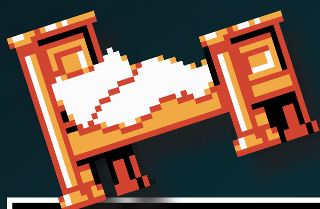
Pag 17

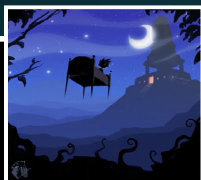
Reportaje Especial
La Historia de MagazinNES
-Primera Parte-

Tomando algunos hechos sucitados tras bambalinas, ha salido un Reportaje de lo que fue, es, y quiere ser **MagazinNES** cuando sea grande; no se exentan fotos, curiosidades, ni esos figurines pixelados que corren como sangre en las venas de la Revista.



Pag 21





EN PORTADA
Little Nemo THE DREAM MASTER

El niño de la cama voladora estelariza una de las Aventuras más ilustres y recordadas en el Sistema **NES**; y dado el magnífico arte que se tuvo (para la portada de este número), hoy lo recordamos ¡a más de un siglo de haberse escrito!

Pag 4

Pag 14



El Anecdotario

8 robot masters se interponen del regalo prometido: Matemáticas, Inglés, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Español, Educación Física, Música, y Taller, en esta sección que relata anécdotas en aras del (y por) Sistema **NES**.

Editorial

He pensado en más de una ocasión, con sinceridad, buscando ser congruente, y acorde a mi filosofía de vida, cuáles han sido las verdaderas causas por las que la consola **NES** tuvo ese marcado éxito (vamos, que no es algo que me quite el sueño, pero el ocio lleva a este tipo de pensamientos). Desde las "aventuras" dialogadas amadas por los Nipones, contadas entre ellas (principalmente) **Final Fantasy**, **Mother**, y **Dragon Warrior**, hasta perfectos modelos de supuesta conducta (y preferencia) Occidental, como las plataformas (los Marios en primer lugar), y las tórridas Aventuras, el Sistema es, por principio de cuentas, toda una lluvia de ideas cristalizadas en video juegos, muchos de ellos que ahora se cuentan como clásicos, y que, mejor que ese título que podría significar no gran cosa, llevan intrínseco el compromiso de brindar diversión, pero sobre todo que siguen soportando ese pesado e inamovible engrane llamado tiempo.

Este ejercicio fue el que me acercó a cosas particulares, a títulos *sui géneris* que, como dije, se les recuerda y se les tiene en un pedestal, pero al mismo tiempo, como acción/pensamiento conjunta(o), me guió a títulos sencillos, en tonos medios que ahí estaban como elementos de la reflexión que quería hacer.

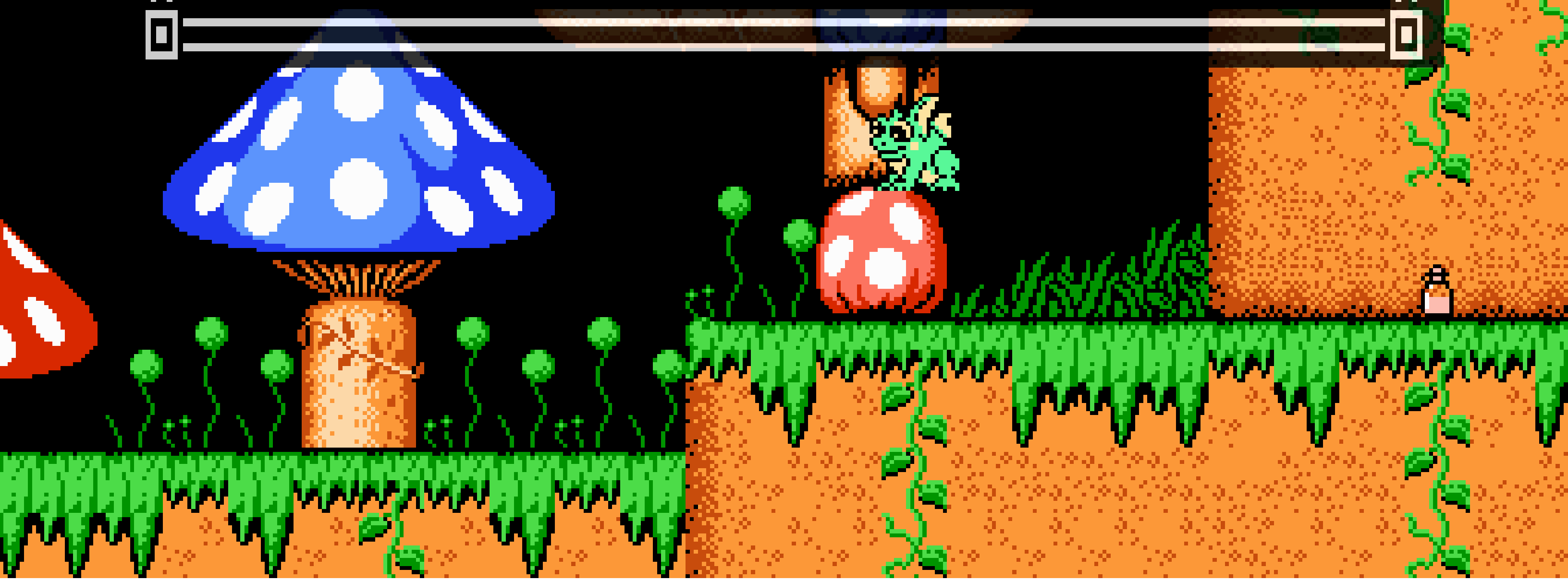
El resultado está fondeado (parcialmente) en este **MagazinNES** (creo que es justo que, al menos por esta ocasión, no dé un listado de contenidos, cosa que se puede leer en el Índice), y quienes gustamos del sistema, entendemos ese argot sentimental por personajes clásicos, pero al mismo tiempo sabemos de empatía que, por referirla de algún modo, es esa que se siente y comparte cuando, hombro con hombro, se practica uno de tales títulos a dobles simultáneos.

Hablando del estilo de la Revista, no te resultará novedoso ver algunas improvisaciones, las cuales son un intento más de mi parte por ofrecer el contenido de un modo más presentable (¡ojalá funcione!), y ni qué decir de las nuevas secciones.

Así pues, podemos abstraer toda esta teoría en una solo pretensión: la de soñar, pero aventurémonos en ella de un modo heroico, con la búsqueda de ese sentido puro de la diversión que siempre nos precede como jugadores, y con la ayuda que este **MagazinNES** pueda brindarte, al que a tí, invitado, seguidor o subyugado del Sistema, te invito a descubrir y disfrutar desde la portada hasta su cuarta de forros.



TYGRUS



Area 404

Juego No Encontrado

Mappy



Por: Tygrus

Mappy (al que es normal confundir con ***Mappy-Land***) es un clásico juego Japonés de plataformas. Como la versión para **Famicom** es traslado de su homónimo Arcade de 1983, es claro que sentó algunas bases para juegos plataformeros (corría sobre la misma placa modificada de ***PAC-MAN***), y créanme, es un juego con legiones enteras de seguidores.

Pero bien, estamos aquí para hablar de su existencia (trascendente) en el **Famicom**.

Gatos y Ratones en un costal

Mappy es un ratón policía (el nombre deriva del despectivo ***Mappo***, usado en Japón para referirse a un policía) que debe infiltrarse en los escondites de un grupo de gatos bandidos para recuperar los objetos que se han robado, como son televisores, radios, computadoras, cajas fuertes, y ¡pinturas de la Mona Lisa!

Encabezados por su líder ***Nyamco*** (referente a la marca **Namcot**, y a que gatito en Japonés se dice ***Nyanco***), los ***Mewkies*** (semi onomatopeya de maullido) tratarán por todos los medios de perseguir y atrapar a **Mappy**.

El objetivo del juego es recuperar todos los objetos robados de cada escenario (puedes hacerlo sin ningún orden, aunque si los tomas conforme van flasheando, el puntaje se irá incrementando exponencialmente); **Mappy** se juega con la cruceta y basta un solo botón, el cual sirve para abrir y cerrar puertas cuando se está frente a ellas, lo que te permite empujar y aturdir por algunos instantes a los ***Mewkies***, quienes solo podrán atraparte estando en tierra, porque en aire eres intocable. Pero hay que tener cuidado con ***Nyamco***, pues él también puede abrir puertas y, en determinados momentos, es más asiduo y veloz que el resto de los ***Mewkies***. También puedes ayudarte de las puertas cuando titilan, pues al abrirlas liberarán una onda que empuja a cuanto ratón se atraviese en su trayectoria, sumándote puntos según la cadena de gatos que golpees. Y no solo eso: hay niveles con pisos falsos donde al pasar por ellos los desapareces para hacer caer a los mininos, y aplica la misma regla de sumar y multiplicar puntos, *ídem* con las campanas de algunos niveles al dejarlas caer sobre los gatos.

Como en muchos juegos de este tiempo, hay un detalle apremiante que le inyecta emoción y estrés al juego: si pasado un ratito no has conseguido juntar todo lo robado, un mensaje de "*Hurry Up*" (y la bonita música carnavalesca) te hará pegar la carrera, pues no demorará en aparecer ***Gosenzo***, el guardaespaldas de **Nyamco**, un rufián "gato-moneda" que rueda por el escenario, y al cual no es tan sencillo darle esquinazo porque puede atraparte aún en el aire.

Un salto a la diversión

Hay un elemento del juego que lo hace muy estratégico y rejugable: el avance por las cuerdas que sirven como trampolines. En las guaridas hay múltiples trampolines, cuando se rebota en ellos se es inmune (hay que moverse a izquierda o derecha según donde se quiera aterrizar), aunque no puedes quedarte ahí por más de 3 saltos, o la cuerda se reventará y caerás (perdiendo una vida); esta cuerda cambia de verde a azul, amarillo, y rojo (respectivamente) para indicarte cuantos saltos te quedan, y dichos colores se reinician una vez que tocas tierra. También hay niveles de bonus que ayudan a despejar un poco la cabeza (por lo entretenido que resulta juntar globos).

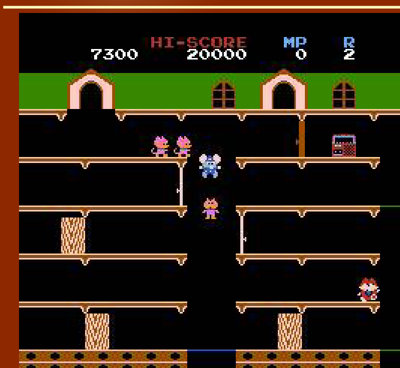
Visto superficialmente, **Mappy** parece un juego soso, pero te invito a que lo intentes, o al menos mira algunos videos en ***YouTube*** para que descubras el potencial estratégico (y de diversión) que ofrece.

Este título se comercializa actualmente por Consola Virtual de ***Wii***, y creo que su lamentable no lanzamiento en el resto del mundo fue corregido con la secuela: ***Mappy-Land***, la cual sí llego a la consola **NES**.

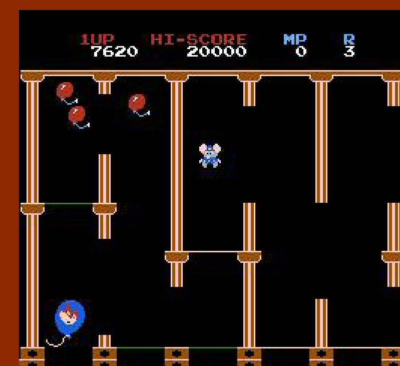
MAPPY, LA ESTRELLA DEL "Super 42-in-1"

Al juego se le conoció fuera de Japón por uno de los Multi Cartuchos más populares: Super 42-in-1, donde el propio Mappy aparece en el menú de selección de juego.

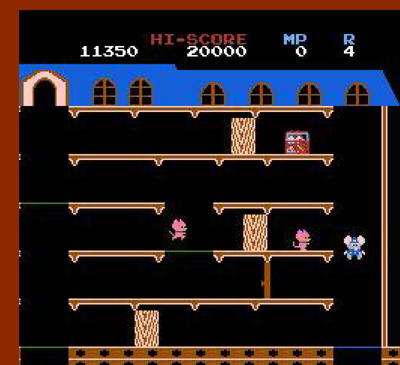




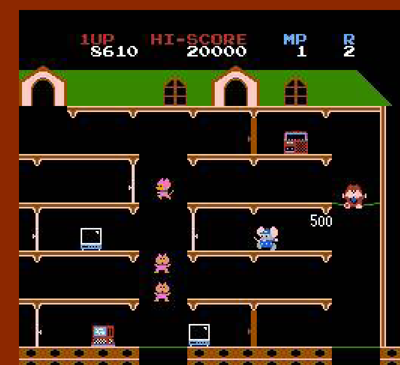
Aunque Mappy (el ratón) es más grande, ver tanto gatito chipocludo cohibe



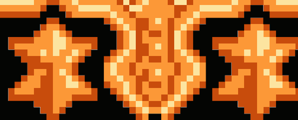
En los *bonus* hay que volar alto y tomar todos los globitos antes de tiempo



Nyamco se oculta en la computadora, ¿por qué será?...



Recuerda: las puertas abren para ambos lados





En Portada



Little Nemo The Dream Master™

Hoy sumamos al salón de la fama de las portadas una que corresponde a una joven promesa del video juego de aquella época: **Little Nemo The Dream Master**.

Como la ocasión es especial, quiero empezar agradeciendo a ***Darren K.*** por el arte del niño soñador según su óptica, quien accedió gustoso a compartirlo para esta portada.

Después de ello, y volviendo al juego en cuestión, tenemos un título con el estigma de **CAPCOM**, tanto en el arte promocional, como en el corte de las Aventuras en las que esta compañía supo especializarse, lo que ayudó a que muchas puertas se le abrieran, especialmente la que nos es más importante: aquella que nos dibuja y deja entrever un juego de calidad.



Nemo debe salvar el país de los dormidos, o se caerá de la cama

Desglosando, tenemos un título con terminados caricaturescos, como ofreciéndose a los pequeños jugadores, y aunque en la época de la consola podemos suponer que todos los juegos eran "para niños", títulos como **Little Nemo** lo mostraban explícitamente con sus gráficos (cualidad que parecía importar, y actuaba como filtro, sobre todo para los padres).



Pero no nos apresuremos a definirlo así de fácil y rápido como un enternecedor juego infantil: es cierto que **Little Nemo** tiene polvo de varita mágica, pero también está injerido con el nibelungo de la dificultad, y siendo un juego "dulce e inocente", dará batalla aún a los acaba juegos.

Sumaríamos a ese esqueleto de Plataformas y Aventuras, que hay un repiqueteo de búsqueda en su propuesta, no para arriesgar el resto del trabajo, sino para profundizar en un elemento muy descuidado de esta época: trazabilidad, muy al estilo del gran ***Super Mario Bros. 3*** (y otros hits de la generación). Esto se puede ejemplificar con el detalle más fabuloso que posee: habiendo 8 trajes/mascotas, estos se ganan de modo original, pues el arma principal de **Nemo** para azuzar y/o aturdir bichos son los dulces, y con ellos también logra dominar a las bestias que le servirán de ayuda, transporte, y compañía (es gracioso ver que, al llenar de golosinas los estómagos de estos animales, se quedarán dormidos y con un moquito en forma de burbuja), y claro, ganar trajes y mascotas da pie a que todos

En Portada



Little Nemo THE DREAM MASTER™

los rincones del país de los sueños (y de las pesadillas) se vuelvan explorables y llenos de hazaña, todos ellos pestañeando tiernamente, sin olvidar que **Nemo** cuenta además con un báculo guardado en su inseparable pijama, que le sirve para golpear fuerte y acumular poder para lanzarlo en una bolita en diagonal arriba.



Ni en sueños las ratas saben nadar

El juego no es en su totalidad temático, pues se sujeta a la narrativa del comic (nótese el primer pantallazo cuando se enciende la consola: la fecha de "1905" nos trasporta al año de su creación); se arriesgó demasiado, pues dado el auge y éxito de la saga **Megaman**, del mismo **CAPCOM**, no hay líneas muy generales que lo definan (aunque se entienda que siendo ficcioso, todo podría ser afín al sueño mismo y terminar siendo con ello, paradójicamente, temático), pero hay diversidad de escenarios; y los accesorios, trajes, y trucos para avanzar, vienen a relacionarse al título y a darle identidad de clase, autonomía, y esa cualidad de memorable.

Entre lo flácido tenemos que la música ocasionalmente pierde tenor, o que ciertos niveles resultan cortos o faltos de enemigos, donde los obstáculos y/o los saltos de precisión hacen las veces de reto del juego (perdiendo aquella atractiva riqueza de caracteres que la idea supuso).



El Arte "caricaturesco" del juego se considera uno de los más bonitos de cuantos engalanaron las cajas de NES (y algunos lo preferimos por sobre el "maduro" *State-of-the-Art* característico de CAPCOM)

Ante la duda tácita del inconsciente colectivo, este no es un traslado de la loable (pero a la vez fugaz) versión Arcade, así que sería ambicioso, un poco ruin, y un tanto indigno de nuestra parte juzgarle por esa sola decisión (por muy comercial que resulte), pero por lo menos quedó el escenario de los trenecitos.

CAPCOM decidió adaptar parte de la narrativa de la historieta, y así tener no solo una propuesta a la altura solicitada, sino también un título que, prescindiendo de las características de sus grandes producciones, supera a varios de los excelentes productos de ***Disney*** para **NES** con los que rivaliza, y ahora lo tenemos en portada para degustar.



Nemo lleva un martillito, por aquello de que Donkey Kong se meta en su sueño

Kung-Fu Heroes



Por: Tygrus



Kung-Fu Heroes es uno de esos títulos con mucha historia en Japón, aunque para nosotros eso haya significado una que dos intromisiones para **NES**, algunas referencias cruzadas de otros títulos, y uno que otro análisis y/o reseña con 40 watts de foco, como el que ahora pretendo hacer.

En este Reino las princesas también son raptadas

Un par de maestros de las artes marciales, de nombres *Jackie* (evidentemente en referencia a *Jackie Chan*) y *Lee* (y a *Bruce Lee*), se alejan de su pueblo para perfeccionar sus artes marciales. Los monstruos aprovechan esta oportunidad para secuestrar a la princesa *Min-Min* y sembrar la pena en el poblado. Una vez que los peleadores regresan a casa, son notificados de esto, y se les suplica que restablezcan la paz de los 8 castillos que estos monstruos han ocupado (como sé lo mucho que nos gustan los detalles, los castillos son: de los Lanceros, del Pistolero, del Búfalo, del Gato Demonio, de los Demonios, de los Trucos, del Dragón, y el Último Castillo).

Los monstruos además robaron los 10 tesoros de la comarca (tales como una espada, *scrolls*, y hasta un botecito de sake), los cuales son forzosos para acabar con algunos de ellos. Y es así como la acción marcial inicia.

Escenarios Monstruosamente Marciales

Cada castillo se compone de 4 escenarios, lo que hay que hacer es ir eliminando a los malos con patadas, puños, pisándolos, y con otra serie de astucias para que, luego de algo de acción y destrucción, la puerta al fondo de cada cuarto se abra y sigamos adelante.

Los escenarios, de una pantalla y mostrados en vista aérea, contienen abismos, túneles de escape tipo "Pac-Man", y rocas doquier que se pueden destruir y que podrían tener premios, armas, o pasajes (*warps*) hacia bonus u otros castillos, entre otros detalles. En algunos cuartos están los jefes, identificables porque son de mayor tamaño, y aunque suelen ser agresivos e insidiosos, llegan a escapar momentáneamente si uno les da largas. No se avanza si no se les derrota, y para ello hay que tener el debido tesoro.

Pequeñitos, ¡pero son Ninjas!

El juego es tumultuoso, ya sea que uno persiga letras, o nos persigan los malandrines, el estrés se carga, aunque da resultado la táctica de huir para buscar momentos más propicios. El título no es civilizadamente comprensible, pues con el sentido común de tu lado, hay objetivos y aditamentos que no se sabe para que son sino por ensayo (acierto-error), quizás es el tipo de *replay value* que los programadores quisieron aprovechar, solo algunos de estos aditamentos (como las bolas de fuego lanzadas muy al estilo de Super Mario Bros.) llegan a ser comprensibles (y muy útiles).

El nivel de dificultad es alto, y aunque es fácil aprenderse y usar algunos warps que rápidamente podrían situarte hasta el séptimo castillo, el avance llega a ser tortuoso, y no querrás comprometer alguna de tus valiosas vidas cuando algunas puertas parezca que nunca se van a abrir (como en *Smash TV*).

De los sonidos llama mi atención el del salto y ese "kuuu" cuando golpeas enemigos, y no es que el resto sean malos, pero me ha parecido que van desfasados de la acción, y se siente como si uno tuviera el oído tapado.

La presentación de escenarios hace que muchas cosas sucedan en la acción, sin embargo, aunque el juego puede ser a dobles, yo no sentí mucho la mancuerna. La vista aérea solicita algunos ajustes, el más importante el de la animación del salto, pues al tener un extraño valor de colisión (y ser el movimiento más importante del juego), se debería entender lo que uno ve, y no suponerlo y calcularlo.

El folclor es mucho, lo que se respeta y reverencia, y hay que sumar sus aportaciones a la saga "**Little Ninja Brothers**".

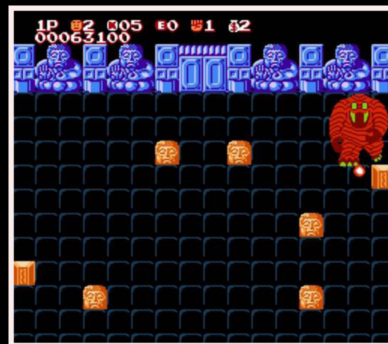
Este juego requiere sagacidad, por el acoso que se genera, así como entender algunas primicias para vencerlo: otro de esos juegos donde te acabas en infiernitos, aunque tenga sus trazos simpáticos y sus recompensas.



Estos son los 32 escenarios del juego



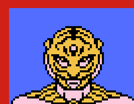
Hay que saber esquivar balas para ganar premios en los bonus stage



Solo teniendo el tesoro clave podrás vencer a los jefes

Contando con que el título te insta a volverte al manual, aún así resultan poco claros los objetivos, mientras la tumultuosa y agresiva acción hace que no se venza a la primera oportunidad.

Hay que ensayarlo, y si eso te gusta, adelante: tú puedes.



Tygrus

TMNT II: The Arcade Game



Bajo la lupa

Por: Tygrus



Adjuntemos 3 calificativos al nombre "tortugas", démosles algunos instrumentos de la tortura (ok, el Bo de Donatello podría servir como palo de escoba), y lo que es mejor: hagamos de este juego un estilo copia del Arcade, y que lleve su mismo nombre: **Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game**; y ya está todo listo para que comencemos a hablar de él.

¡ES EL ARCADE!

Trasladado de una de las arcadias más populares de los noventa, **TMNT 2** llegó a **NES**, con el más que evidente hecho de que los traviesos de **Konami** no querían dejar dinero sobre la mesa, explotando tan popular juego.

Este título copió 90% el estilo del arcade; el restante faltante, por si alguien lo pregunta aún a sabiendas de las limitantes del sistema, tiene que ver con el no tener juego simultáneo para 4 jugadores, y con el "enojoso" hecho de lo raquíticos que resultaron los *slices* de pizza de esta versión casera (I love junk food!).

Ya hemos visto que otros traslados de maquinita a **NES** se han tenido que valer de factores de éxito probado para que el intento lo valiera, como las claves (super) *Deformed*, agregar niveles y personajes, o hasta rediseñar el juego desde cero para cambiar el género (si con eso se cree que será más vendible). En el caso de **TMNT 2** se optó por que el juego fuese para 2 jugadores para mantener un estándar de calidad (cuatro jugadores sería cosa genial, pero remitámonos a eso de lo técnico del sistema y su frugalidad, y ¡agradezcamos que hubo campo para dos tortugas en acción!).

Además de ello, el juego gozó de suma popularidad por la propaganda, empezando por la propia maquinita que desató una tremenda publicidad viral, los comerciales, y hasta cupones en *Domino's Pizza* (lo que nos da una idea de lo que **MC Kids** pudo lograr), etcétera.

Pero bien, basta ya de lo circunstancial y el 2x1, para acercarnos, ahora sí, a los detalles de este segundo capítulo de los "Héroes Quelonios en la Edad de la Punzada Marcial".

LAS TORTUGAS NINJA VS EL RESTO DEL REINO ANIMAL

En esto de la segregación racial y la repartición de talentos, a las tortugas no les fue tan mal (y mírese que, de acuerdo a la cadena alimenticia, estarían en franca desventaja), pues cuentan con ataques con sus respectivas armas, patadas voladoras, y una técnica que resulta más efectiva (¡pero que reduce el reto en un 50%!): el poderoso gancho con arma (que se consigue oprimiendo A y B al mismo tiempo). Hay que aclarar que todas las tortugas tienen los mismos valores de golpe, así que la única diferencia es el gráfico del arma y los colores de las mascadas.

Siguiendo la tradición, el malvado clan del pie quiere hacer estragos en Manhattan, y para ello, su líder Destructor y el fugitivo de la Dimensión X: Krang (y su Tecnódromo), conducen a los viejos conocidos Beebop, Rocksteady, un oso polar bien abrigado de nombre Tora, y hasta a un Alien Shogun (¡Predator!), entre otros, hacia el cumplimiento de una serie de objetivos algo míseros y extraños. Eso hace que las 8 aventuras-niveles que componen el juego, se desarrollen algo así como en un modo independiente, pudiendo a veces ir al rescate de Splinter, o al de April, o ir a destruir el juguete favorito de Krang, y al enfrentamiento final contra Destructor. Todo es **Beat 'em Up**, a lo que yo le critico que faltasen movimientos para armar verdaderas estrategias (aunque en un escenario se va en patineta, y esto le da un poquito de variedad), y estas solo se armen de modo simple, por la loable cantidad de enemigos varios y distintos, como soldados del clan del pie de diferentes colores, escorpiones, tigres, mousers, robots y esas pipas que congelan o electrifican, etcétera; pero esto es precisamente lo que lo hace "Arcade", y así era incluso en la maquinita.

Los gráficos se asimilan, pero los colores lucen pobres (uno que otro escenario son la excepción). Hay interludios que dan riqueza al juego, y la música es lo que mejor adaptado quedó.

En suma, por supuesto que se agradece el favor de ahorrarnos las fichas que gastábamos en la maquinita, pero siendo el juego muy parejo y repetitivo, cansa y aburre luego de un rato... o será que esta sopa de tortuga es demasiado fina para mi paladar corriente.



"Vayan mis tortugas, yo desde aquí las miro"

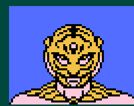


El juego incluye escenarios adicionales al Arcade, donde la alusividad no puede faltar



No me veas así Raph: no se es adolescente si no se ha tenido una patineta

El enfrentamiento contra el Shogun y los agresivos tigres (escenario que no viene incluido en la versión Arcade), son de las cosas que más disfruto del juego. Cansa un poco limpiar pantallas, pero la fórmula mejora con dos jugadores.



Tygrus

Clash at Demon Head



Bajo la lupa

Por: Tygrus



El Sistema, poseedor de grandes juegos (llámeseles generacionales, emblemáticos, originales e ilustres, o meramente representativos -a veces deificados hasta lo absurdo-), nos presenta, sin tanta pretensión, todo un *homo erectus* del entretenimiento en 8-bits, una pieza clave, que aunque no alcanza los albores de lo revolucionario, hace del Sistema un bello repujado.

UN ESTALLIDO EN LA CABEZA DEL DEMONIO

Pocos de aquellos a los que la Ópera Prima **Golgo 13** les haga ruido, saben que **Clash at Demon Head** (nombre muy particular y original que no quisiera abreviar) es de las obras cumbre de la misma **Vic Tokai**, una de esas poco conocidas compañías de VJ; pero sí se da el caso de que sean conocidas, seguramente lo es por sus poco ortodoxas propuestas en **NES** (¿o qué pensarías de alguien que hace un juego llamado "El chico cool y la odisea por las 7 hierbas maravillosas", o un racer de carro con resortes?...).

El truco es que no se trata de tener ideas alienadas y ejecutarlas para llamar la atención (y posteriormente sembrar el desgano por su falta de planeación y ganas de hacerlo), sino de definirlas así sean pocas y darles personalidad para hacer algo respetable y perdurable, y de eso trata **Clash at Demon Head**, nombre desprendido de la montaña del mal, y hacia la cual nos encaminaremos para al menos intentar tomar una panorámica en 8X.

AL SERVICIO DEL SERVILISMO

El juego trata sobre demonios y hordas de más demonios que se van al infierno por su propia voluntad (no he dicho que la inmoral humanidad se salve del fuego candente): en el año 199X, un profesor que no mata ni una mosca, construye "***EL*** dispositivo del juicio final" (nadamás nótese que escribí "EL" en rojo, negrita, subrayado, y cursiva, para que se entienda el poder), una cabeza nuclear que es robada por los diabólicos "ROMPE LEYES" (idiablos, no me gusta traducir LAWBREAKERS!), un grupo siniestro cuyo objetivo es acabar con la humanidad. Pero como los hábiles demonios no saben ni de uranio altamente enriquecido, física cuántica, y esas chunches, se llevan al profesor para que ultime los detalles de esta arma demoníaca del armagedón.

Mientras tanto, el sargento "Big Bang", un Brigadista de Emergencias al Servicio de las Fuerzas Especiales, debe ir al rescate del profesor, y así salvar al mundo de la destrucción total. Él no está solo, pues algunos "amigos" le prestarán ayuda (aunque en un muy gracioso modo que se desadhiere de la trama original, lo que origina tremendos giros argumentales).

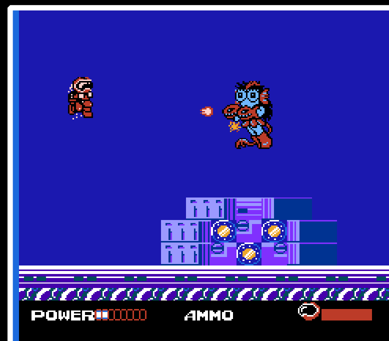
¡UN JUEGO QUE ROCKEA!

Con más de 30 caminos, el juego es una maraña de rutas establecidas en un mapa, las cuales no corren de modo ordenado, pero no te preocupes tanto, son niveles asequibles, algo cortos, entretenidos, y sobre todo divertidos (aunque sean frecuentes los abismos donde hay que ser precisos con el salto, cosa que no a todos gusta cuando no se tienen botines), y es que no tardan en llegar los demonios a regodearse explicándote sus planes (y algunas cosas que debes hacer), con lo que el juego no se hace obsesivo ni te fuerza a juntar tesoros e ítems hasta lo profano, además de darte quicios en los diálogos que resultan una completa guía y deleite (inglés requerido).

No solo los escenarios, gráficos, animaciones, y su "tiempito para hablar" son agradables: hay un estilo de juego fundamentado en ítems (dinero, oro, ...), trajes (buzo, jet pack, y hasta un super traje multiusos), y personajes (como el Ermitaño, quien te puede encoger al tamaño de una mota), lo que lo hace a la vez estructurado, pero avanzable y mayormente gratificante, de la mano con todo ese subterráneo de símbolos, ideas, y detalles que los nerds gustarán sobremanera.

La música se vuelve incidental, suena bien y todo eso, y consuma algunas cosas, pero sospecho que le faltó secante que la estampara adecuadamente al bonito rostro del título (si es que reparas en la poca-mucha alusividad que de ella hace el mismo juego).

Bueno, pues los dejo con la segunda parte de este relato, yo ahorita vengo, que se han juntado el hambre y las ganas de comer.



Que **Shark** sea un mal rockero, no quiere decir que también sea un mal... ¿Tritón Triturador?



Una vez que rescates al Ermitaño, podrás ir uniendo y usando las 5 fuerzas



Los trajes (que tanto nos gustan) son parte importantísima para la exploración y el avance



O.K. ¿De qué iba esto?...

CLASH AT DEMONHEAD -- EL FENÓMENO

CLASH AT DEMONHEAD

Can a One-man Engine of Destruction Prevent Mankind's Extinction?

EL JUEGO PARTE DE QUE TU HÉROE ES UN ANTIHÉROE. PERO QUÉ MÁS DA.

COSAS QUE NOS TRAEN DE CABEZA

Para que en mil-novecientos-"ochenti"-nueve un video juego se saliera de lo tópico (tratándose de las muy asediadas plataformas y aventuras), era imprescindible tener el ingenio presente, y con ello romper con cadenas de eventos predecibles y, porqué no, hacerlo encrucijado hasta el punto crucial en que resultase misterioso y, como consecuencia, divertido, sin que con ello cayera en lo tediosamente imbatible (a.k.a. *Replay Value* de aquellos ayeres).

En este caso, el juego resulta elaborado en su programación, para que en contraste sea presentado de modo cuasi sencillo, con un muy original cimiento argumental que parece imposible pase desapercibido.

El nombre del juego es un distractor, pero a la vez nos remite curiosidad bajo la mesa, y no es para menos, pues nos adelanta hechos escondidos en las subtramas (como por ejemplo que nuestro héroe tenga esporádicos y extraños dolores de cabeza), además de ofrecernos 2 finales de acuerdo al éxito de la misión.

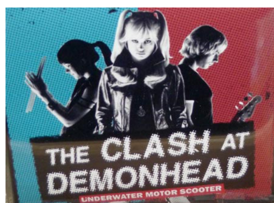
EL FIN DEL VILLANO REVENTÓN

El título se lía con símbolos del demonio, los preceptos de la vida, la muerte, la moralidad, la eternidad, y hasta ciclos apocalípticos del eterno Adán: todo un suero intravenoso inyectado que confluye en la mente del jugador; por ejemplificar, la espada de Apolo que acaba con el ojo que todo lo ve, es una burla hacia la muerte, los esqueletos y las calacas, que por muy muertos no pierden expresividad.

Y así pues, con el espolón afilado, **Clash at Demon Head** se hace un título fundamental por sus aditamentos (tanto los que sirven para el avance, como por aquellos de la cultura pop), más allá de lo elemental de otros juegos no menos o no más queridos de nuestro sistema **NES**, y que con sus estrellas caleidoscópicas, y su disfraz de luna, reluce como una montaña de calcopiritas: harto fenomenales.



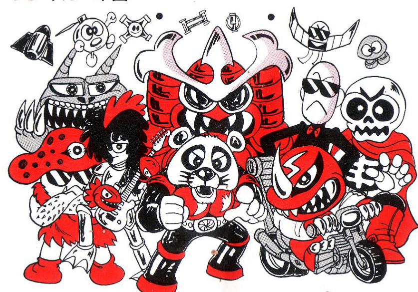
A Rowdy ya lo hemos visto en otro lado. O al menos su cabeza.



Para la cinta *Scott Pilgrim VS The World*, el grupo Metric da vida a la banda "The Clash at Demon Head", y cómo olvidar su canción "Black Sheep".

¿Notaste que la canción habla de la espera del fin del mundo, evento notificado luego de la introducción del juego?... ¡mola la rola!

Otra referencia de la cinta es que Ramona tiene el cabello rosa, al igual que la Susie del juego, y que Scott acaba con Todd (bajista de "The Clash at Demonhead") de un cabezazo. ¿Te había pasado por la cabeza?



LOS ALTOS ESTAMENTOS DE LA MONTAÑA CABEZA DEL DEMONIO SON 7, ¡COMO LOS 7 PECADOS CAPITALES! (O LOS 7 EX-EXES DE RAMONA). Booper, Tom Guycot, Gazh, Pandar, Shark, Mush, y Max QUIEREN TIRARTE MANOTAZO



Una super tienda donde el cliente principal ¡ES EL MISMO DUEÑO!

Con su folclor Oriental apuntando a los nichos Occidentales, **Clash at Demonhead** intercala humor con Aventura "buscalona" de forma distendida, deponiendo las armas de las que se vale para confinar al jugador en eso: la mezcla homogénea y rara de *shooter* de muñecos con la premisa de búsqueda y una ocurrencia innata que te roba una sonrisa, teniendo en el reverso unas muy extrañas huellas digitales.

No hace falta entender tantas cosas inusuales y algo confusas, ni inmiscuirse en sus claroscuros: es mejor disfrutarlo sin obsesión, apuntando tranquilamente en una libretita las pistas que creas te ayudarán, como la que ahora te doy: ve a la ruta 17, habla con el (la) hada, quien abrirá un camino en la ruta 6, regresa a esa ruta y en el camino recibirás un mensaje que anticipa oro, júntalo, regrésate un poco, y júntalo otra vez. Repite estos pasos, y solo resta cambiarlo por dinero como te plazca.

La Montaña de la Cabeza del Demonio te espera. ¡Suerte!



Tygrus

RESPONDIENDO A... LOS LOKOS DE LOS 8-BITS



Los ***Rapa-Kun*** se preguntan si tuviste suficiente tiempo (y suficientes ganas) para resolver los acertijos del número pasado. Listo o no, ¡aquí están las respuestas!

Aprovecho la ocasión para aclarar que estos trucos, glitches, o curiosidades, por muy simples e inusuales que sean, son auténticos, es decir, no uso un editor de imágenes para conseguir cosas que parecen imposibles (es que ha habido quien dice que la respuesta a todos ellos es el Photoshop). Es por ello que quiero animarlos a que lo intenten, de verdad que se pueden resolver, y no hay ni trucos con game genie, ni son acertijos del tipo "me dijo el amigo de mi amigo", todo es obra pura **MagazinNES**.

40 *Phantom Fighter*

¿Cómo hizo Kenshi para paralizar (literalmente) a un Kyonshie sin ponerle hechizos, kola-loka, o un televisor?...

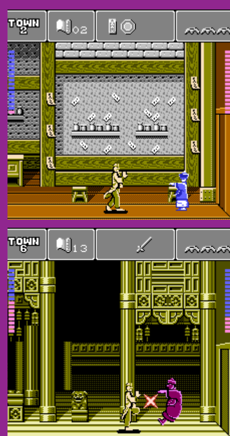
R= Este glitch se hace en los pueblos donde puedes elegir al baby Kyonshie, aquí un password ---->

PASSWORD
J11N ♠R♣Y
B2XD

Compra una campana. Despierta al pequeño Kyonshie para que lo puedas manejar.

Vas a enfrentar al Kyonshie que quieras paralizar, bájale toda la energía excepto la última rayita. Déjate matar, de preferencia cuando estés a unos pasos de un extremo de la pantalla, para que el Kyonshie no tenga mucho espacio a donde correr. Ahora, cuando el pequeño Kyonshie suba al cielo porque fue eliminado, tocará con sus manos al Kyonshie que lo mató, quitándole la última rayita que le quedaba (algo así como un doble KO).

Ahora que tienes como personaje al Phantom Fighter, regresa al sitio donde tuvo lugar el doble KO, y verás que el Kyonshie (malo) volverá a aparecer, pero en lugar de atacarte insidiosamente, milagrosamente ¡estará congelado para que cobres venganza por tu amigo el Baby Kyonshie que mandó al cielo!

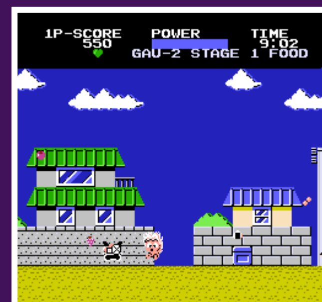


NOTA: El Kyonshie está congelado, pero puede dañarte si lo tocas ¡aguas!

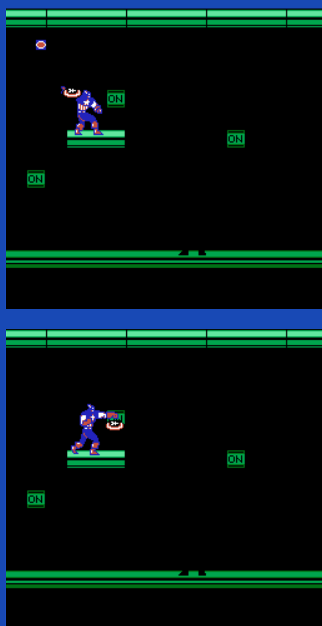
41 *Chubby Cherub*

Si vemos una fumarola en forma de aureola se supone nos llevará al cielo y al escenario de bonus, pero... ¿alguien me puede explicar porqué a veces en lugar de ir al cielo, perdemos una vida con el mismo tipo de fumarolas?...

R= Todo lo que hay que hacer es perseguirlas y tomarlas por la parte de abajo, y así perderemos una vida en lugar de ir al bonus.



42 *Captain America & the Avengers*



Esta habitación tiene tres interruptores de luz, ¿cómo le hizo el Capitán para que al golpearlos no se prenda o apague la luz?...

R= El Capi no es lo suficientemente rápido como para golpear el switch dos veces al mismo tiempo, a menos que... se ponga como en la foto, lance el escudo y, cuando esté regresando, golpee el interruptor antes de tomar el susodicho escudo. Si el escudo y el golpe del capitán América tocan el switch al mismo tiempo (FOTO 2), la luz no se prenderá o apagará.

El principio de exclusión de vez en cuando sirve para algo ;)

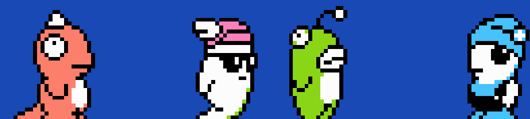
ACERTIJOS DE... LOS LOKOS DE LOS 8-BITS



¿Dices que el Profesor Layton no pudo ayudarte a resolver los acertijos pasados?... ¡no te preocupes!, los ***Rapa Kun*** te presentan otra serie de enigmas para que demuestres que tú también puedes intentarlo por tu cuenta y dar con las respuestas a sendos misterios.

¿Te gusto el artículo de ***Clash at Demon Head***?... pues he aquí un bonito e interesante acertijo, y completamos la sección con dos acertijos más de ***Ufouria***, y aunque no lo creas ¡todavía hay más glitches de este juego!, que en lo sucesivo irán mostrando los pétreos extraterrestres de la Isla de Pascua. ¡Suerte y nos leemos a la próxima!

43, 44 U-four-IA

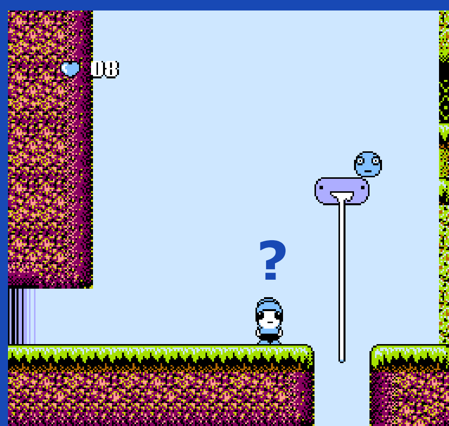


UfourIA ha demostrado tener más de un par de glitches, muchos de ellos ocasionados por la fabulosa animación que tienen cada uno de los personajes, glitches que en veces pasadas hemos platicado.

Pero bien, en esta ocasión el acertijo no está en el personaje, sino en esas curiosas caritas ocasionales que aparecen cuando eliminas a un enemigo (y que puedes usar para lanzar):

Es que cuando Bop Loui llega a esta parte del escenario, resulta que hay una de esas caritas encima de esa otra cabecita que tira baba. ¿Cómo apareció ahí?...

Pista 1: Recuerda que esas caritas no duran mucho tiempo, así que la primera pista es que se trata de un acertijo que se resuelve antes de que la carita se desaparezca.



Y en esta otra, ¿tú sabes como hacer para que la misma carita (bueno, no la misma la misma, más bien cualquier carita de las mismas) se quede en el aire en lugar de caer al suelo, como lo muestra esta foto? ->

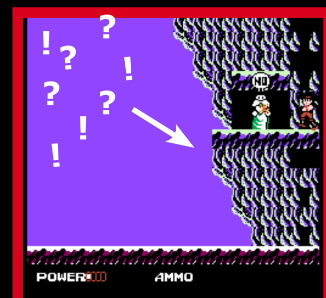


Pista 1: No es muy difícil lograrlo, pues este glitch tiene que ver con el detalle de que el personaje se congela cuando hay textos (y el resto del juego sigue corriendo por unos instantes), eso podría darte una idea de por donde va el truco (aunque claro, eso de los textos fue una idea que te ayudará a solucionarlo, porque la respuesta NO ES CUANDO EL PERSONAJE SE CONGELA POR ALGÚN TEXTO). Por cierto, la altura a la que queda la carita en el aire, depende del personaje que estés usando.

45 Clash at Demon Head

Bang se enfrenta a **Rowdy** para obtener la libertad del Ermitaño, pero no contaba con que el malvado le haría una última jugarreta: ***desaparecer el bloque que sube y baja*** (el verde que se ve en la FOTO 1) que le llevaría justo a donde está prisionero el viejo... ¿cómo fue esto posible? (FOTO 2)...





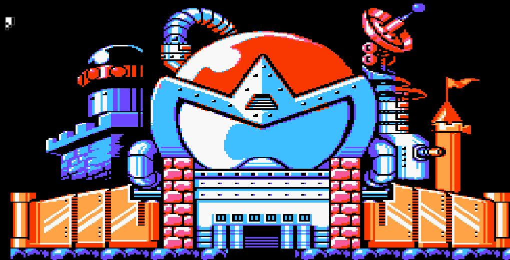
Pista 1: El bloque no está invisible: ¡realmente se ha ido! (pero hay una forma de hacer que reaparezca, aunque esa no es la pregunta)

Pista 2: Si en la época del Sistema **NES** hubiese habido pantallas Wide Screen, seguramente este truco no se hubiese podido hacer.

Hechos en casa, hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos, sin licencia... y mas, concebido en:

EL LABORATORIO

Super Contra X



Nombre: Super Contra X
Categoría: Hack
Sistema: NES (Multicartucho Pirata)
Fecha: ???????
Hackeado por: ???????



Hay sagas archirreconocidas, con miles de seguidores, y en las que la mercadotecnia y su ambición no han apartado la mirada. Pero por el otro lado también hay sagas muy asediadas que no han tenido suficientes trabajos para los que nos consideramos sus fans, y que descuidadas, han ido a parar en manos extrañas, como es el caso de la saga ***Contra***.

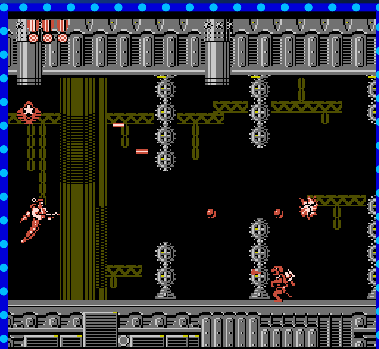
Es así como algunos "hackers" han hecho una que dos intersecuelas y trabajos informes colados de modo no oficial al sistema **NES**; ya lo hemos visto antes con ***Super Contra 7***, y ahora con este *Hack* de nombre ***Super Contra X***.

Probablemente el término "***X***" se deba a que con eso se evita situarle incómodamente en la continuidad a la que algunos fetiches nos aferramos insanamente, y qué mejor modo de resolver preguntas incómodas que con una "X". La otra teoría (que creo yo es la más acertada) es que la **X** viene como referencia al juego **Metal Slug X**, del que parecen predominar algunos elementos (con su bien entendida calca a los juegos de **Contra** y al género ***Run'N' Gun***, desde luego).



Red Falcon se ha tomado un tiempo, pero eso no significa que el mal descanse

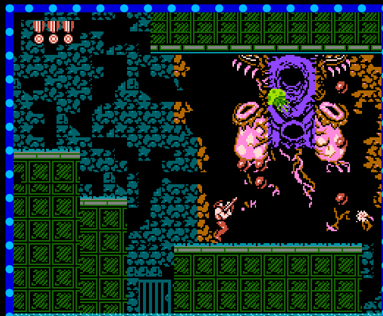
Es conveniente esclarecer que este sí es un *hack* tal cual (rediseño de niveles, personajes, nuevos jefes, etcétera), de hecho, no se usa totalmente el motor gráfico de **Super C** (como **Super C** lo copió de **Contra**), por lo tanto, ya desde ahí merece un poco de atención.


El equipo Contra ha tomado prestados los trajes del S.C.A.T..

En el juego hay 7 fases:

1. Street Ruin
2. Air Fight
3. Fountain Factory
4. City Drainage
5. Power Factory
6. Trolley Bus
7. Fortress

Es de hacer notar la fase 2, donde en lugar de incluir una vista cenital o de "profundidad", nos ofrecen una de movimiento libre muy al estilo de **S.C.A.T.** (***Action in NY***), el resto de los escenarios son las clásicas plataformas, con escapes, saltos, y muchos disparos.


Algunos enemigos y eventos en la Aventura "X", hacen pensar en la creación del Triunvirato *Contra*

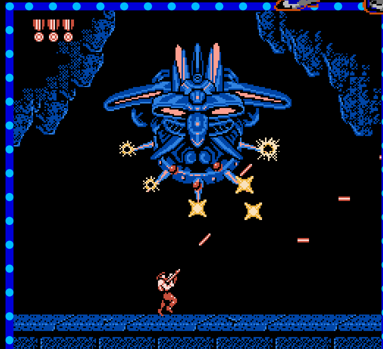
Este **Contra**, pese a que como dije no se inmiscuye con ese oscuro y difícil elemento que es la continuidad, pone de relieve algunos eventos de futuros ***Contra*** (y del citado ***Metal Slug X***): entran en acción grandes maquinones, y tenemos como subjefes helicópteros que dejan caer bombas, tanquecitos, y entre la élite Alien se encuentran las letales plantas carnívoras y las aguas malas (o medusas): detalles más que atinados que yo echaba de menos en los **Contra** de 8-bits.

El arsenal, limitado, cuenta con un equilibrio adecuado, pues la "S" (*Spread*) no es tan expansiva y poderosa, y hay un mini laser que da mayor cadencia, protección, y seguridad a como era. Hay también una interesante arma "lanza estrellas", que no es otra más que la "F".

Si bien el juego no cuenta con niveles de dificultad, existe un *trainer* que lo adecua según se sea amateur o experto, como por ejemplo que para los primeros no se pierde el arma cuando se pierde la vida. No obstante, el juego cuenta con opción de password.

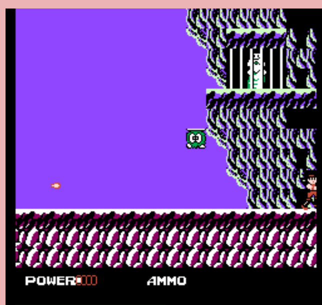
Los rechonchos y apantallantes jefes no son difíciles (considerando que los niveles se dividen en dos partes muy a la ***Contra 3***, y que son complicados).

Lo que pesa del juego es la música, que no es tan estimulante como debiera, y que algunos valores de colisión (como el de las molestas minas roba vidas) no estén bien trabajados. Fuera de eso, este es otro de esos ***Contra*** que, para fans, bien vale el ensayo.


Aliens y Tecnologías ultra modernas son el pan nuestro de cada día

Clash at Demon Head

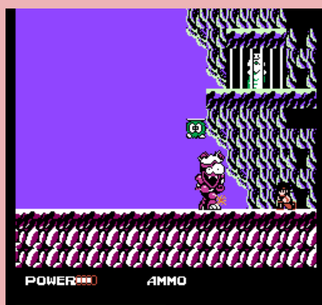
Disparándote a ti mismo

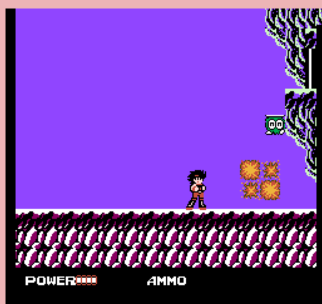


Cuando llegues con **Rowdy**, y tan pronto tengan una breve y amistosa charla, retírate un poco para que él te siga, y cuando comience a correr haz como que le huyes, pero antes que te toque da un pequeño salto (pero deja que te toque), tan pronto como lo haga mantén oprimida la dirección "derecha" en el control, y al tocar la pared que muestra la foto, tus balas saldrán del otro lado del televisor, como si te dispararas a ti mismo.

El punto débil de Rowdy







Y para seguir tratando con el lugarteniente del "Estallido en la Cabeza del Demonio" de la Ruta 6, resulta que hay personas que tienen dificultad para vencerlo dada su resistencia (y porque tiene el don de molestar al jugador cuando lo manda a volar hasta el otro extremo de la pantalla), y es que lo dicen porque suponen que solo se le elimina con muchos disparos duros y a la cabeza pero, a un demonio que se dice tiene el punto débil en la cabeza ¿has intentado dispararle a los pies?...

Por eso dicen que cae más rápido un hablador que un cojo.

Super Mario Brothers 3

Muchas Vidas

Aunque ***Super Mario Bros 3*** no es un juego muy difícil, tener muchas vidas nunca viene a mal (por aquello de que no hay check points, y que si continuamos tendremos que pasar nuevamente todos los niveles del mundo donde nos encontremos).

Y bien, aunque desde el mismo escenario 1-1 se pueden hacer vidas, es en el escenario 1-2 donde resulta más cómodo hacerlo.

Llega como ***Mario Mapache*** a donde hay un par de tubos en forma de "T", ahora espera a que salgan 3 *Goombas* del tubo, avanza hasta que salta el otro *Goomba* rojo con alas, y de aquí en adelante todo lo que tienes que hacer es ir pisándolos uno a la vez, y cuando lo hagas mantener el botón de salto oprimido para elevarte, y enseguida oprime repetidamente el botón de salto para caer lentamente y dar tiempo a otros *Goombas* que salgan del tubo. Luego de unos instantes de pisotones y pisotones, comenzarás a hacer vidas.



Espera a que se junten 4 Goombas



Cuando los pises salta alto, y flota cuando vayas cayendo



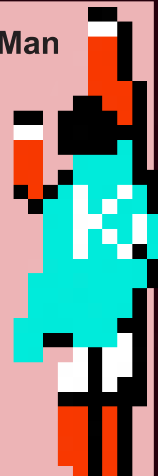
Repítelo hasta que comiences a hacer vidas

Road Fighter

Konami Man



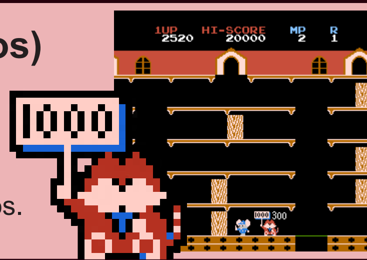
Conduce por espacio de 3/4 del tramo de las pistas 1, 3, y 4, y en todo lo espectacular de lo alto aparecerá el héroe de las multitudes, el opiómano **Konami Man**, quien te regalará ¡1000 puntotes!



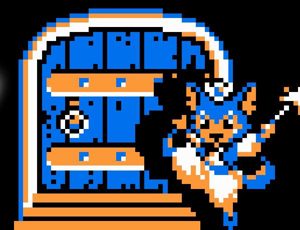
MAPPY

Puntos extra (secretos)

Hay que tener cuidado con la banda de gatos desalmados que rondan el vecindario y que se la pasan robando aparatejos, pero en especial con su líder ***Nyamco***, quien te dará caza (con "z") sin cuartel, aunque... cuando parece que te acecha (pues se oculta entre objetos) arriésgate a ser tú quien lo toque: en lugar de perder una vida, él será el sorprendido, y te regalará 1000 puntos. ¡Mil gracias ***Nyamco***!



El Anecdotario



¡BIENVENIDO A ESTA NUEVA SECCIÓN!

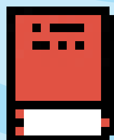
El Anecdotario **MagazinNES** es un espacio añadido al concepto de la Revista para que hagas llegar (y nos compartas) todas cuantas anécdotas tuviste, anécdotas que estén relacionadas con el Sistema **NES**.

Es de este modo como pretendía desde hace un tiempo darle a la Revista una faceta más "humana" (cosa que hasta ahora he venido a concretar), pero que a la vez no perdiese su tinte multicolor de "entretenimiento" (ni que dejase de ceñirse al pasatiempo), así, sin caer en lo pretenciosamente comercial, ni tampoco en la espectacularidad que no pocas veces termina por polemizar.

Si eres nuevo en este pasatiempo, no te preocupes, que el Sistema sigue siendo fresco gracias al cada día mayor contenido descargable (*Consola Virtual*, etcétera), y aún si tu anécdota a ese respecto tiene que ver con la modernidad, sigue siendo digna de contarse. Y si consideras que no tienes una anécdota (lo cual dudo mucho), confío en que esta sección te resultará agradable al leerla que, también como espacio de esparcimiento, considero sigue funcionando muy bien.

No tardemos más, y rompamos ese listoncito rojo que presagia y augura algo muy bueno, donde el protagonista eres tú saliendo del anonimato.

Y bien, como nadie sabía de la sección, he querido comenzar contando una anécdota que recuerdo constantemente, a la que llamaré: "El mejor juego de mi colección".

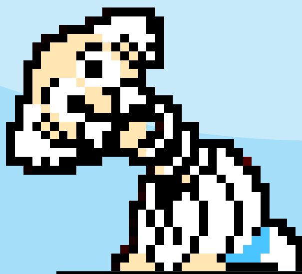


★★★★★★★★★★★★★★★★

El mejor juego de mi colección

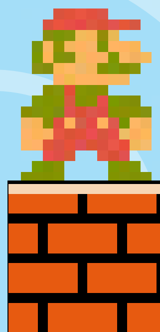
Que mis padres me compraran y/o regalaran tonterías llamadas "video juegos": ni soñarlo. Y no los culpo: cuando se es "pobre y de familia numerosa" hay otras prioridades.

Sin embargo, mi hermano mayor me había regalado mi **NES**, y ahora se había ofrecido a regalarme uno de esos juegos a los que llamamos "joyas" si hacía algunos méritos (esta palabra, dicha a un adolescente o niño, llega a significar en algún momento de su vida normal "mejorar algo que tenga que ver con la escuela"), y es aquí donde inicia esta anécdota.



El regalo prometido

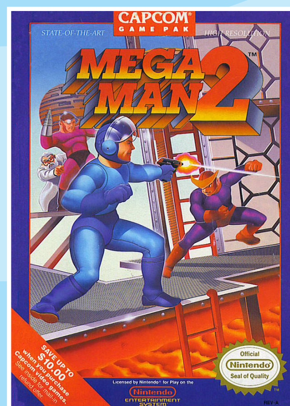
El acuerdo era más o menos así: yo sacaba las mejores calificaciones de la clase (no solo buenas, sino las mejores: mi hermano, años después, me diría que cuando te propones algo excelente, se tiene una mayor probabilidad de obtener algo en sí mismo excelente) y él se "sobaría el lomo" para comprarme el juego más (caro) fabuloso del que jamás haya oído hablar: **Megaman 3**.



Y es que en aquel entonces yo apenas contaba en mi colección con un solo cartucho: el tándem ***Super Mario Bros-Duck Hunt*** (aunque había jugado muchos otros gracias a que mis amigos me los prestaban), pero saber qué otros juegos existían (fuera de los poquitos que mis amigos tenían, que se los habían mandado de EEUU), era cosa misteriosa (cuando se vive en Provincia, hasta revistas como *Club Nintendo* se contaban con los dedos, amén que, como he dicho, el poquito dinero que se tenía apenas alcanzaba para desayunar... y las maquinitas).

Mi hermano, que no vivía conmigo, me escribía por correo tradicional (me consta que aún hoy en día es un modo civilizado de comunicarse en algunos países), y será por las razones que se quiera, pero leer su letra hacía que mi imaginación volase a mayor distancia a como lo hace con un correo electrónico.

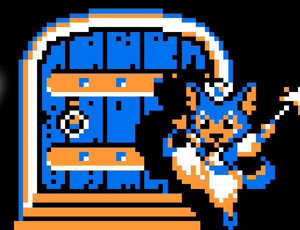
Él me escribía con regularidad para platicarme de los juegos que veía y jugaba, digamos que era como mi fuente no oficial (pero fidedigna) de ese mundo tan misterioso y a la vez llamativo. Un día me habló de un tal ***Megaman***, un título que despertaba el interés entre la comunidad de video jugadores ahí habida, me decía que sus amigos hablaban de él con entusiasmo, pero que él no lo conocía, aunque en revancha, sí conocía la segunda parte, que la había jugado y que en efecto era un juego maravilloso, con jefes a los que les "robabas" los poderes. Lo mejor era que recientemente se había puesto a la venta ¡la tercera parte! Mi hermano hacía un bosquejo bastante convincente del juego (a veces hasta dibujitos y onomatopeyas incluía en sus cartas), y agregaba un recorte de una revista mostrando el juego (ningún recorte fue antes visto tantas veces, ni tan estrujado con tanta vehemencia por mano humana).



Yo pensaba que si este "Megaman" había llegado hasta una tercera parte, era porque el título era TREMENDAMENTE BUENO (en esos días así funcionaban este tipo de indicadores y "lógicas", y sí: también se amarraba a los perros con longaniza ^_~).

Quería el cartucho de **Megaman 3**, ese punto estaba resuelto, así que

El Anecdotario



repasé las materias para comenzar a hacer mi plan y mi parte para conseguir el tan ansiado juego.

Matemáticas: "hay que arrastrar el lápiz"; Español: *papita*; Ciencias Sociales: hay que leer mucho y transcribir biografías, o sea fácil si dejo de ver caricaturas; Inglés: *papita*; Taller: … (puntos suspensivos indican reflexión) Taller…



Megaman no era el único acorralado por 8 Robot Masters

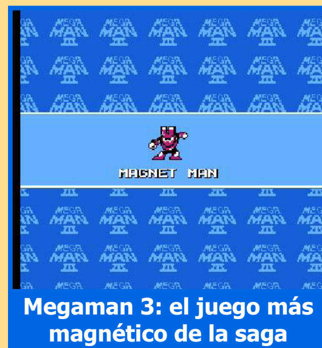
La "E"

No creo que muchos niños sepan que la letra "***e***" es la letra más usada de nuestro querido Español. Yo iba a aprenderlo del modo más bajo y ruin: el Taller que me tocaba era "Taquimecanografía" (a la fecha me sigo preguntando lo mismo: ¿en qué carambas estaba pensando?), fuera de los aburridos y fáciles que me resultaban unas cosas cantaditas e "importantísimas" llamadas ***Gramálogos***, aprender a escribir a máquina con los 10 deditos de la mano ¡era de locos sin camisa de fuerza! (hablo de esas máquinas de escribir del año de la cachetada, el caldo, y la canica, a las que el dedo chiquito debe ejercerle una fuerza bruta de 1.5 caballos de fuerza para lacrar la "***a***", la "***ñ***" o el "***punto y coma***"), no obstante, ¡quería el juego del robot con sonrisa de Mona Lisa al borde del precipicio! y le daría pelea al fósil de prensa hidráulica otrora llamado "máquina de escribir".



Como paréntesis de un párrafo, decir que en ese entonces yo ya había visto más información de **Megaman 3**, los trucos por ejemplo para hacer que Megaman diera tremendos saltos, la barrida que ¡caray!: catapultaba el juego a otro nivel, o la bolita en el password que daba 9 ***E***s. Y la llegada de **Magnet Man**: mi Robot Master favorito.

Bien, para la calificación del Taller se requería presentar ejercicios y más ejercicios de mecanografía: se toleraban hasta 2 errores por ejercicio, pero 3 significaba "lo vuelves a hacer *m'hijo*". En mi caso, la máquina de escribir no lacraba la letra "***e***" claramente: había que hacer una pausa en la velocidad warp para darle duro a la tecla, pero si al principio daba



Megaman 3: el juego más magnético de la saga

resultado, con el andar de los días el fierrito de la tecla se fue haciendo chueco, y esta solo hacía un sonido lastimero sin querer ya escribir. ‹‹Pero mire maestra, la tecla "***e***" no funciona›› - ‹‹pretextos, los mecanógrafos deben hacer un trabajo impecable››.

Al final del período mi boleta mostraba diéces a mansalva… y un horrible 5 en rojo. Lo dicho: la letrita "***e***" fue mi ruina, pues mi hermano cumplió su palabra: no hubo juego pese a mis incontables explicaciones.

Sin embargo, dijo que vería mi desempeño en el siguiente período y, en base a ello, determinaría si me lo compraba (los 3 meses más largos de mi vida).

Por cierto, anexo una foto de la susodicha máquina para que me ayuden a gritarle un ratito.



Remington Sperry Rand: una QWERTY de segunda

Round 2

En el siguiente período la cosa fue más o menos igual, pues la estricta maestra no cedió al sano, lógico, y explicable juicio del estudiante (o sea yo); he de resumir a que para mi calificación de Taller compré un hermoso 6 con un bote de barniz. Y hube de trabajar algunas horas extra plantando plantas y barnizando sillas (vamos, que una manchita en el expediente no hace mal a nadie, ¿verdad?).

El cielo mismo sabe cuanto merecía el juego: el día que lo recibí lo abrí muy al estilo "tres hombres y una historieta", y aunque no recuerdo muchas cosas por la emoción, se quedó muy grabada en mi mente la imagen del unicel que viene al fondo de la caja: "es nuevo" (me decía una y otra vez como idiota), "y no es cualquier cartucho: ¡ES **MEGAMAN 3**!" (léase con voz: ¡NINTENDO SIXTY FOUUUUUUR!)

No sé si sea una señal, una moraleja, o una cosa puesta ahí al azar, pero al día de hoy al ver los "Energy Tank" de algún Megaman, se mezcla el recuerdo del crujir del unicel al ser tocado con el de la máquina de escribir *Remington* y la fastidiosa "***e***". Con el tiempo, este recuerdo se hace sensación, y para mi fortuna e historia de vida, una probada a esa materia etérea de sueño idílico.



Algunos sueños están hechos de unicel

Y bien, hoy ya no tengo el cartucho de **Megaman 3** (PLOP), la cajita y unicel sí, pero esa anécdota quizás la cuente otro día.

Y pues eso, este tipo de anécdotas "lúdicas" considero van vinculadas con ese motor llamado vida, ¿tienes alguna para contar?...

TRUQUEANDO CON EL CONTROL

Clash at Demonhead

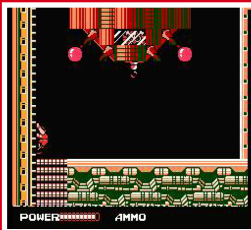


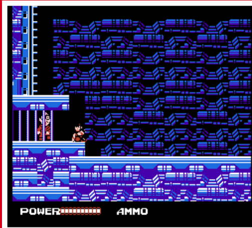


Crash, Bing, ***Bang*** y ¡Cataplump! van al rescate de la novia de ***Bang***: tú eres Crash, Bing y ¡Cataplump!, y ***Bang*** es el personaje que manejarás, así que si la cosa se pone color de hormiga (o de cabeza de demonio), nada como recurrir a uno de estos útiles *passwords*.











PASSWORD	RESULTADO
TENSAIWAWASURETAKOTOWOOMOIDASU	Empiezas con todos los ítems y con tu energía a tope
13131 31313 13131 31313 13131 31313	Atentas contra el mal escribiendo puros “treces”, y aunque comienzas cerca del final y con muchos ítems, el juego tiene errores
7ABA8 5AJCF GHPAC 4W112 VWVW1 23KPA	Inicias en la ruta 42-B, vas bien surtidito de ítems (y de las fuerzas del Ermitaño), y todas las rutas están desbloqueadas
673CC A7MHG DQ2S9 SSUSI 4347J PP89D	ÚLTIMO SUBJEFE
CTULA 741MF 81Q9S DW1QP 2V216 48645	¡¡¡ ÚLTIMO JEFE !!!!

Little Nemo, The Dream Master

SELECCIÓN DE NIVEL

Es cierto que Little Nemo es un título de apariencia tierna. Pero no te fíes, que no es un juego fácil.

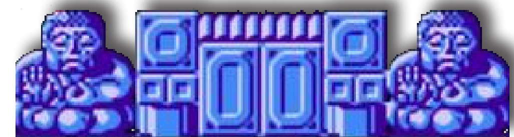
Es por eso que, así como los borregos saltan trancas cuando los contamos para dormir y soñar, aquí tenemos un truco para saltar niveles. Pon atención.

En la pantalla de presentación oprime: ***Arriba***, ***Select***, ***Izquierda***, ***Derecha***, ***A***, ***A***, ***B***.





Si lo haces bien aparecerá un borrego, ¡ahh no!, la opción de “***Dream Select***”. Ahora pulsa ***A*** por cada nivel que quieras saltarte, y por último oprime ***Start*** para comenzar a jugar.



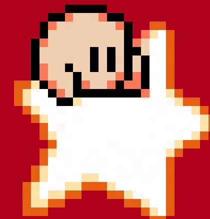
Kung-Fu Heroes

CONTINUACIÓN

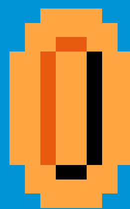
Cuando pierdas y vuelvas a la pantalla de presentación, mantén oprimido el botón ***A*** y ahora pulsa ***Start***: comenzarás donde te quedaste la última vez.



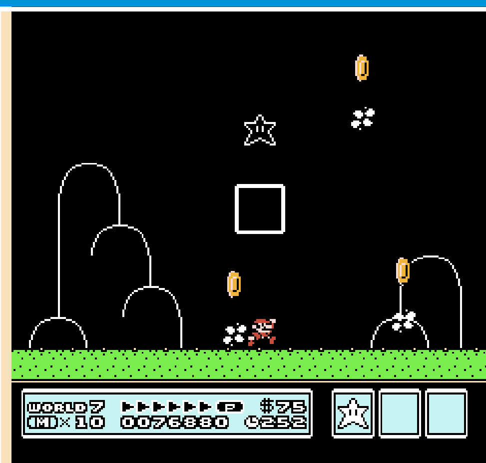
Déjà Vu



El Dinero



Adivina: ¿qué cosa maravillosa no pasa de moda, es intangible a veces, pero perceptible por algunos órganos de los sentidos, y compra casi todo?... ¡exacto!, es ***El Dinero***. Y no solo eso, pues llega a dar identidad y ¡vaya que son particulares los modos en que se le llega a procurar!, y por eso aquí estamos enarbolados una vez más en otro fabuloso ***Déjà Vu***, para cotejarlo con nuestros juegos (ok, un poco de teoría y prosa saltona esparcida por aquí y por allá, pero nada mas allá de lo básico informal); y como el tiempo es oro y dinero, mas vale comenzar para así ahorrarnos unos cuantos tostones.



En los video juegos como en la vida, hacer dinero es cosa importante

SEÑOR DON DINERO, PASE USTED PRIMERO

El tema de está ocasión me resulta interesante y sumamente agradable por una razón de peso (razón de peso incluso para la misma sección): siendo Japón la cuna de los videojuegos de **NES**, una de las características más sobresalientes de una gran parte de estos juegos, fue el apego al folclor y a las tradiciones de ese país, y **El Dinero** no es la excepción.

En el siglo XVII se comenzaron a usar en Japón monedas con un sentido más apropiado para las transacciones. Como puede verse por la foto, esta moneda de oro, cual pepita aplastada, tenía lacrados sus diversos valores, según su peso y tamaño, su nombre: ***Ryo*** (y no, su apellido no es ***Sakazaki***).



RYO: antigua moneda Japonesa

Ciertamente el ***Ryo*** no fue la primera moneda del mundo (ni la primera Japonesa): se habla de monedas de ***electro*** (aleación de oro y plata) existidas ¡7 siglos antes de Cristo! Si en esta ocasión hacemos una pausa en los ***Ryo***, es porque sobresalen como dinero cuando hablamos de un pasatiempo como este (ya lo veremos más adelante). Eso sí, monedas de oro las hubo y las hay, todas ellas sirviendo a los propósitos del dinero, como canje o *atesoramiento*, y son los detalles de la cultura japonesa a este respecto los que dan cariz, identidad y asociación al Sistema.

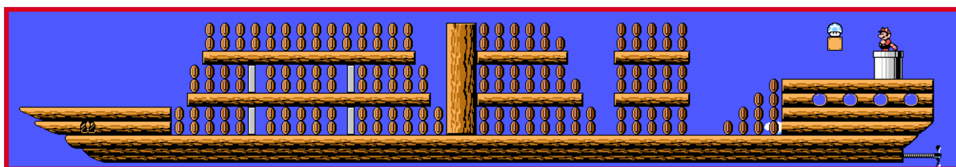
No obstante ello, se han encontrado vestigios de metales informes, piedras preciosas, y hasta bienes que servían para el propósito Social entre civilizaciones más antiguas (como la Egipcia).

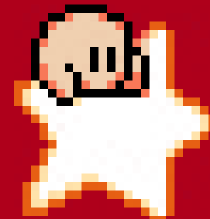
Acercándonos a nuestros días (digamos unos 100 años atrás), las monedas solían ser acuñadas en metales valiosos como el oro o la plata, pues de ese modo se tenía una garantía de ellas, además de ser el mejor aval de la riqueza de una Nación (y esto evitaba al mismo tiempo que una Nación hiciese dinero desmedidamente); este hecho hizo que juntar muchos metales diera origen al "atesoramiento", o riqueza como tal. **El Dinero** de hoy se acuña en metales menos valiosos pero más vastos, por lo tanto su valor es meramente simbólico, como si fuese una "promesa" (ni hablar, así (medio) funciona el mundo), pero al menos deja atrás el antiguo modelo de "trueque" que, concedámoslo, sirvió en el pasado.

Para no complicarlo mucho, agregaré solo un par de detalles más (que servi-

EL NÚMERO 8 DE LA FORTUNA

No es misterio que para los Japoneses el número 8 es un número poderoso: desde el Cielo baja a la Tierra para luego subir nuevamente al Cielo en un bucle infinito, justo como Mario sube al Barco de Monedas entre nubes, donde hay 88 monedas hasta el primer muro, y 80 monedas después de él. ¿Gustas contar?





El Dinero



La tentación es grande en este castillo de monedas de Super Mario Bros 3

rán a su vez para hablar de las formas en las que **El Dinero** se ve en los VJ), detalles que espero sean comprensibles y sobre todo agradables.

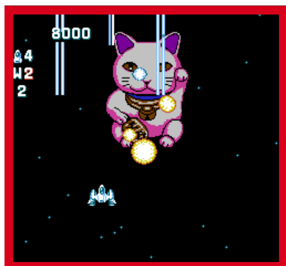
Hay que hacer notar **El Dinero** (moneda, billete) por sí mismo no es nada, su *valor* es dado por una sociedad, por lo tanto es en su forma de fortuna y riqueza como vale.



MANEKI NEKO

Sosteniendo en una de sus patas y cuello los colguijes de la Buena Fortuna, este sonriente gato no dudará en ofrecerla a aquel que crea en él y sepa portarlo.

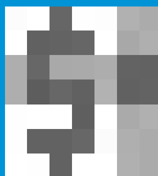
Aunque se le puede encontrar en las tiendas Orientales como un amuleto para tal propósito, en el juego **Gun-Nac** te ataca con su lluvia de monedas RYO.



Con todo, esto es para mí como apalear a la gallina de los huevos de oro.

Hoy en día existen otro tipo de factores que determinan el valor del dinero, más allá de lo que pueda costar el metal del que está hecho, por ejemplo las monedas conmemorativas, que valdrán más que la suma del metal que están empleando y la mano de obra para hacerlas moneda, pero tales aspectos "ficticios" tendrían poca cabida aquí.

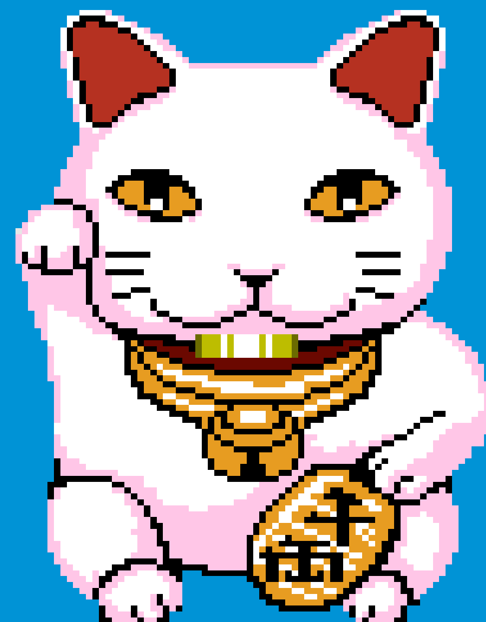
LOS SIMBOLOS DE LA FORTUNA



El símbolo con el que más se asocia al dinero hoy en día es una letra "S" cruzada por una línea vertical en su centro ($). Existen monedas, como el Euro o el Dólar que tienen un símbolo propio, pero sería algo complejo darle a cada moneda del mundo un símbolo propio, por lo tanto el símbolo de **$** es el que más se asocia a tal fin.

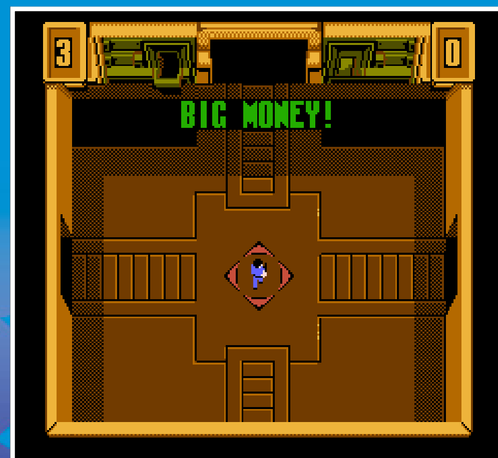
Integrado a nuestra sociedad como el medio mas eficaz de intercambiar bienes, **El Dinero** es también un fenómeno por el cual se engrasa uno de los más funcionales engranes de nuestras sociedades, mas funcional que algo antiguo llamado "trueque", y a la vez revolucionario y fundador de otro algo llamado "poder". Simbólicamente, también hubo días en los que **El Dinero** abanderaba la Nobleza.

Pero la simbología del dinero (como dinero y/o fortuna) también tiene caras más interesantes: en Japón, el ***Maneki Neko*** es un gato que invoca la buena fortuna, la riqueza, y la prosperidad en los negocios. En una pata sostiene una moneda llamada ***koban***, cuyos símbolos indican que esta equivale a ¡10 mi-

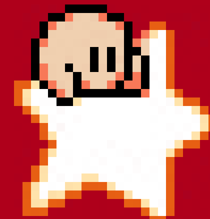

Maneki Neko: **El Gato de la Buena Fortuna**

llones de ***Ryo***! (una verdadera fortuna).

Y bien, arribamos al momento en que vemos los modos particulares en que los programadores nos lo presentan en nuestros juegos de **NES**.



¿Qué sería de *SMASH TV* sin sus BILLONES de dólares tirados como sin nada por las peligrosísimas arenas de un estudio de TV?



El Dinero

LA RIQUEZA DE LOS 8-BITS



Mc Pato es el Pato más "Multi Sulti Sillonario" de Patolandia. Pero aún así le gustan las Aventuras

En juegos medievales como ***Iron Sword***, los tesoros de oro y piedras preciosas son los más valiosos: hay pepitas de oro que sirven como monedas, cofres de joyas, y los Reyes (animales) usan emblemas de Nobleza y Monarquía hechos de oro, como una Corona, un Huevo, o hasta ¡un Mosquito!



Cuántos crímenes se cometen en el nombre del Dinero

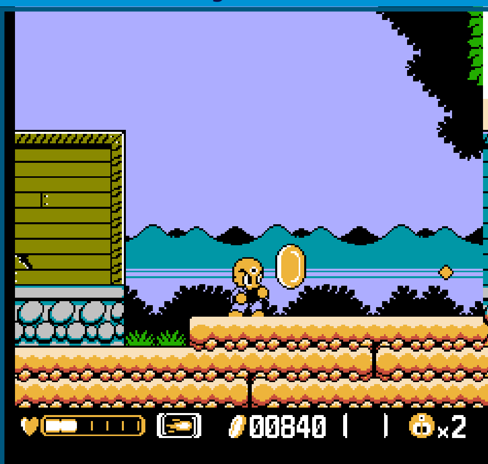
En el juego ***Narc***, los fajos de billetes confiscados no son tan valiosos como las bolsitas de polvo, pero ayudan a recuperar vidas.

En el caso de **Mario Bros**, cuentan que Miyamoto puso monedas porque le parecieron más atractivas para tomarse que si fuesen frutas u otro tipo de "piezas coleccionables".

En ***Castlevania*** los tesoros están bien escondidos por el Conde, y hay que agacharse algunos segundos en determinados bloques clave para que emerjan inmensos bolsones de dinero.

En ***Snow Bros***, hacer una barrida perfecta hará llover billetes de los grandes.

Mc Pato (en ***Duck Tales***) no es lo suficientemente viejo, ni lo suficientemente rico como para dejar los tesoros del mundo sin un hogar. O un arca.



En *Mitsume Ga Tooru*, los RYO se pueden hacer más grandes si los golpeas: Eso sí que es invertir a lo grande

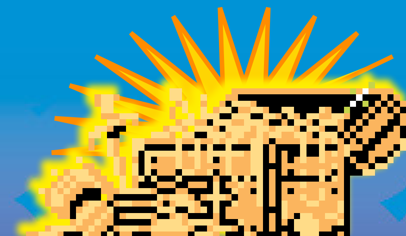


Ganbare Goemon es de esos personajes a los que tampoco le desagrada juntar algunos RYO en esto de las Artes Marciales

Y es en un juego como ***Shatterhand*** donde el uso de **El Dinero** esta automatizado por esas cabinas donde se le intercambia por salud o poder.

Otros pocos juegos donde abunda **El Dinero**: ***Legend of Kage***, ***Track and Field***, ***Wai Wai World***, ***Ghost's & Goblins***.

Bueno, aquí acaba el recorrido por lo bóveda de los lingotes de oro, gracias por venir, la salida es por la tienda de regalos, y no olvides que se nos acabaron las muestras gratis de dinero.



"Cuando estábamos pensando en ese algo que cualquier persona desearía, dijimos: sí, tiene que ser dinero"
-Shigeru Miyamoto creando Mario Bros

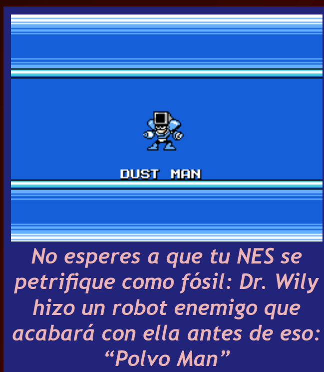


Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles? ¿Atascos en tus juegos favoritos? ¿Dudas existenciales?...

¡HÁBLALE A LA MANO!

¡Hola de nuevo Mano! Soy el mismo que preguntó cómo estaban la cosas en el Reino Seta (espero no te haya molestado mi chiste); pero ahora quiero preguntarte algo serio. Resulta que guardo mi consola y cartuchos de NES a cal y cemento (o piedra y lodo, como se diga), pero recién me dieron ganas de jugarlos, solo que me da miedo que se gasten ¿sabes como puedo hacerle para evitarlo?



No esperes a que tu NES se petrifique como fósil: Dr. Wily hizo un robot enemigo que acabará con ella antes de eso: "Polvo Man"

No eres el único que no quiere sacar su consola a que le de el sol por aquello de que "pierda valor", muchos coleccionistas padecen este ~~trauma~~ "temor".

El consejo que puedo darte (basado en mi experiencia) es que si no los usas (cartuchos y consolas), terminarán por no servir. No, no son mis deseos, pero para que se mantengan en buen estado debes darles mantenimiento "preventivo", lo que incluye JUGARLOS. Me ha pasado con un Game Boy, una Sega Genesis, y una clónica, que las tenía tan pero tan guardadas que un día que quise jugarlas no quisieron funcionar a la primera. Se gana sabiduría, que ni qué, pero uno se queda como el perro de las 6 tortas: solo con las ganas. Por eso medio aprendí una lección a este respecto, cuyo canon quisiera compartir contigo y nuestros amigos:

1) NUNCA pretendas que tienes una consola guardada cuando en realidad la tienes en un estante y solo le aventaste un trapito o un tapetito (de hilo cáñamo, para variar): el polvo es más escurridizo que Houdini. Lo más conveniente es que luego de limpiarla meticulosamente, la metas a una bolsa de plástico negro (para que no le de la luz), y si te es posible métela en un contenedor de unicel (he oído que duran más que los dinosaurios).

2) Verifica que la temperatura a la que estará guardada sea la óptima: muchas veces las guardamos en un sótano o desván donde, en época de lluvias, la humedad sube y afecta la circuitería, y hasta carcome el color.

3) Cuando compres electrónicos no tires las bolsitas de naftalina que suelen venir dentro, mejor guárdalas, y cuando vayas a emparedar alguna consola para tenerla bien conservada, ponle una o dos bolsitas de estas para que atrapen la posible humedad.



Si tu NES no viene con extermina ratones incluido, es conveniente tomar otro tipo de precauciones

4) No la guardes junto a libros o cuadernos, pues si por alguna razón estos se mojan, atrapan la humedad y la devuelvan que ahhh si vieras. Tu consola estará protegida por la bolsa plástica, pero el papel absorberá el agua, y cuando se evapore, podría colarse por algún mini mini huequito hacia la consola.

5) Ratas, cucarachas, y demás alimañas: aman aquello por donde pasa la electricidad. Consigue "gises chinos" contra bichos, y haz unas cuantas cruces de cinco picos y cuantos rayones se te ocurran alrededor de donde guardarás tu tesoro más preciado. Como en el punto anterior, también estos animales aman el sabor del papel y el periódico, así que mejor no les pongas carnada si no les vas a poner trampa.

Espero estos consejos te sirvan, pero sobre todo no olvides la regla de oro de toda esta aprensión: si tienes una consola, JUÉ-GA-LA, que para eso se hizo.

Oye Mano, pero es que si después quiero vender mi consola como artículo de super colección, valdría muchisisísimo más y yo sería millonario si no la hubiera usado tanto, ¿no?...

Suponiendo que tu consola durara, digamos, 100 años, ¿realmente piensas que a tus bisnietos les importaría jugar con ella y/o serían millonarios si en ese "Futurama" ellos decidieran venderla?... esa pregunta la puedes responder tú mismo.



La consola NES no se hizo para que se guardara: ¡A DARLE!

Reportaje Especial

LA HISTORIA DE MagazinNES



1a. Parte

Introducción

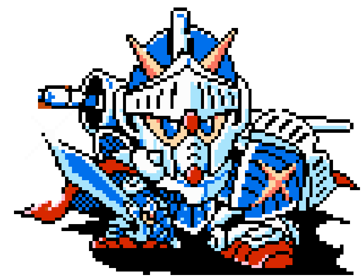
Quizás sea muy pronto para contarles a ustedes la historia de **MagazinNES**, pero como han sido abundantes las preguntas sobre esta publicación, quise mejor hacerles un Reportaje que a la vez me permitiera compartirles algunos detalles de este hobby.

Sonará raro que este Reportaje no lo haga una tercera persona: es que me ha parecido que contar la historia y orígenes de este modo (personal, esperando no caer en narcisismo alguno) permitirá que dé seña hasta infinitesimal del asunto entre manos, aunque como siempre, procuraré hacerlo con fotos, y de la manera más solícita, porque el entretenimiento también forma parte del objetivo.

Entra a conocer este, uno de los arcanos de los orígenes de **MagazinNES**. ¡Que lo disfrutes!

Tygrus

Origenes



EL PAPEL Y EL WORD, LA CAMARA Y EL EMULADOR, EL LEÓN Y EL UNICORNIO



La idea base de **MagazinNES** parte de una afición al Sistema **NES**, afición alimentada por la simpatía a un símil impreso: Las Revistas de Video Juegos.

Fueron Revistas como **Nintedo Power**, **Game Pro** y mi favorita en inglés, **Nintendo Game Players**, las que me hacían pasar tardes enteras jugando y hojeándolas, elucubrando fantasías y soñando con juegos y niveles inexistentes. Con el andar del tiempo, cuando las leía (y las releía, pues no tenía muchas), remotamente se me ocurrían cosas como "si a este análisis le agregaran una figurita tal, y si a este otro le pusieran el truco tal cual, se vería un poco mejor"; ideas de paso, pero que emigrarían a algo concreto en el futuro medio lejano.

Dada la barrera idiomática, era la parte estética y visual, y hasta la comodidad para tomarse algunas de ellas, lo que las hacía disfrutables en primera instancia. Un poco lejos estaba de saber que la verdadera tromba energética llegaría con una Revista en Español, su nombre: **Club Nintendo**.

No es misterio que **MagazinNES** existe con el molde, pretensión, e incluso con el deseo expreso de imitar aquellos primeros números de **Club Nintendo**, pero además, los temas un tanto más culturales fueron parte primordial al decidir echar a andar el proyecto, no sin algunos inconvenientes, sobre todo hablando de gustos.

Verán, algunos amigos me han comentado que el corte de **MagazinNES** es, en ciertos puntos, científico (pero dicho de un modo que parece no gustarles). Yo no creo que la cosa sea mala (de hecho, creo que la idea dista de ser científica como tal), pues el intento en sí mismo busca trazarlo de una manera pragmática (iba a decir "educativa", pero en estos días, palabras como esa son peligrosas), sin vender pautas, y buscando siempre la instancia del entretenimiento.

Se dice que el principal enemigo de la creatividad es el buen gusto, y no sé si revistas como "*DUDA*" "*Extraño pero cierto*" o la fabulosa "*Hombres y Héroes*" resulten siendo ramplonas, lo que sí es un hecho es que ellas originaron los pilares de **MagazinNES**, dando pie a secciones como ***Déjà Vu***, ***Temas de Interés***, o a un selecto grupo de ideas que bien se amoldaban a los detalles del **NES**, como por ejemplo: los Extraterrestres.

No solo eso, libros como *Alicia en el País de las Maravillas*, o *20,000 leguas de viaje submarino*, eran de mis favoritos, y recuérdese que también tenía "Mi primera enciclopedia (de la Oveja Negra)"; mi plan era que **MagazinNES** acercara al lector a esos limbos de fantasía increíble ya desde el mismo encabezado, y que con ese atractivo se sintiera invitado a la lectura. Claro, lo que se desea es algo, y lo que se consigue es otro algo, y había un poco que aprender y hacer, sobre todo en diseño: un ***mobilis in mobili***.

Para que la idea se fuera concretando, nada como plasmar en papel los detalles, luego los transcribía en *Word*, y de ahí iba metiendo tablas, colores e imágenes: toda una locura y un trabajal que, para el primer número, tomó 8 meses (si lo hubiera sabido, quizás nunca lo hubiera hecho: ¡convino arriesgarse!). Por suerte, para la parte de las fotos los Emuladores hicieron un trabajo fabuloso.

Luego vinieron al rescate un programa de arreglo de cajas de texto e imágenes (creo que a eso se le llama "maquetación"), el nombre del salvador: ***Scribus***. Y para la edición de imágenes, uno de los mejores programas que he conocido: ***Paint.NET***.



MagazinNES No. 1 fue hecho en su mayoría en Word

¡QUE EMPIECE LA AVENTURA!

Estampitas

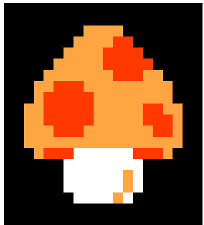




"LO INCREÍBLE ES LA VERDAD"

Avistamientos OVNI, Dinosaurios vivos en África, Magos que aparecen pollitos dentro de sandías, y Combustiones Espontáneas en Inglaterra, fueron y son pilar para muchos temas asentados en **MagazinNES**.

DE LAS ESTAMPITAS AL INTERNET



Una parte importante de esta revista son las trivias, las curiosidades, y los *post-it* que dan realce a los temas (y los pies de página que a mí, personalmente, tanto me gustan); pues bien, mucha de la información "clave" para hacer ***MagazinNES*** proviene de mis álbumes de niño.

Es cierto que con un par de clicks, *Google*, y la magia de *Wikipedia*, se puede obtener gran parte de cualquier contenido. Yo preferí reforzar todo ello con la originalidad (y el trabajo impreso, por supuesto) que no dependiera del ruidito de mi modem ahoga-comunicación-telefónica, sí, con magníficos ***álbumes de estampidas*** (como creo que ahora ya no los hacen). Échales un ojo en la columna de al lado.

Vamos, que no es pecado querer salir del anonimato, ni mucho menos querer hacerlo trayendo de la tumba todo este legado (si así se le puede llamar), y para el objetivo de comenzar a hacer la Revista, sonaba bastante bien todo ello.

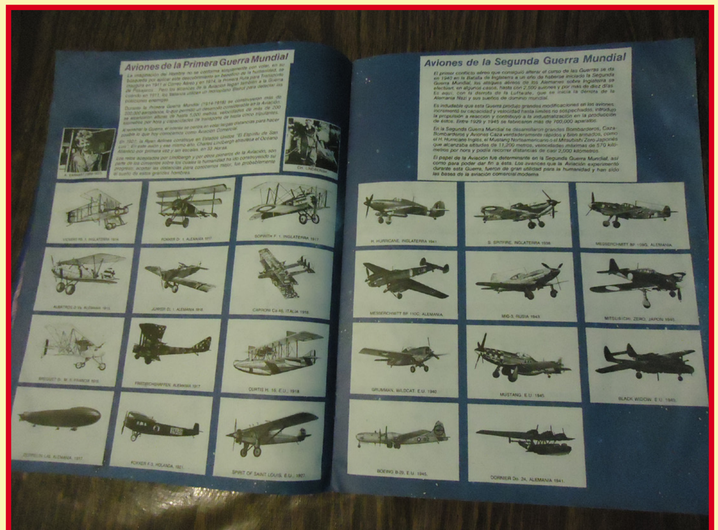
Así pues, tenía a la mano la inspiración de mi mazo de revistas favoritas (***Nintendo Game Players No. 2***, ***Especial de Super Mario Bros 3 de Nintendo Power***, ***El Especial de Deportes de Game Pro***, y el número 4 de ***Club Nintendo***), y de la mano con mis otras adquisiciones y coleccionables (y un as de espadas de ***Reader's Digest*** llamado "*Cómo son y cómo funcionan casi todas las cosas*"), estaba más que envalentonado y dispuesto para comenzar.

El proyecto comenzaba a cristalizarse (y soñar entre nubes es muy bonito), pero faltaba algo importante: ¿qué nombre le pondremos y como organizaremos el proyecto?...

JUGANDO A APRENDER: APRENDIENDO JUGANDO



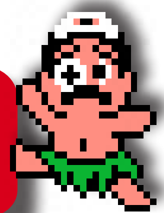






Máquinas de vapor, globos aerostáticos, aviones clásicos y modernos, Aeronáutica, Biográficos, Naturaleza, Países, Idiomas... **MagazinNES** no desdeña el conocimiento por ningún lado.

Las Secciones



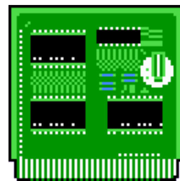
EN EL NOMBRE DE LOS NOMBRES

De algún modo el nombre debía direccionar a diversas cosas, que cual etiquetas sonaban así en aquel entonces: *Nintendo, Video juegos, NES, Revista, Internet*... y mientras más lo pensaba, resultaba como querer resolver un crucigrama con una sola palabra clave. Nombres como ***FanziNES*** (por considerarlo un fanzine, aunque luego me pareció muy cursi), ***Neseando***, o ***Mundo NES*** (entre otros no menos extraños), fueron considerados para tal efecto. Por suerte, fue ***Loquo*** quien sugirió el nombre ***MagaziNES*** (con una "N", que cambiaría a ***MagazinNES***, con dos "N", por cuestiones de registro de dominio), que al instante me pareció fabulosa por ser universal y llevar en sí misma el término de una "Revista", el nombre del sistema "NES", y mostrar esa pluralidad que se buscaba.

¿Qué más se podía pedir?...

"SI ME SIGUEN DICIENDO NO VOY"

Una vez que el proyecto comenzó a andar a cuatro patas, las dificultades no se hicieron esperar: los nombres de las secciones eran una vil piltrafa, y es que partiendo de lo más básico se tenía por ejemplo, para la sección de trucos, una que se llamaba "truqueando", para la sección de los "*Nintensivos*" nombres tan raros y vergonzosos como "Termina un juego de Pe a Pa", o para las reseñas un nombre como "reseñando un juego" (¿¡en serio!?), junto a otros nombres genéricos de ninguna usanza. Decidí dejar los nombres de las secciones al final (cruzando los dedos para que nadie prestase mucha atención), ya que el verdadero desafío era generar contenido a partir de la investigación, ordenarlo, y ponerlo ahí, a disposición del internauta promedio, y que lo juzgara digerible, a esa radical se resumía todo. Al final, el nombre de las secciones fue lo que un tantito menos importó, y no porque fuese desgastante idearlos, sino porque otras eventualidades se presentaban: el ***Magic PDF***, el ***Cute PDF***, y otros conversores, junto a *scripts*, *plugins*, y toda esa marejada de "comandos" (el *postscript* incluido), parecía que hacían su huelga de hambre, y ponían el proyecto de cabeza: imágenes que desaparecían, párrafos desfasados, entre otros desastres que en aquel entonces "arreglé" poniendo distintos tipos de fuentes (que no fueran "embebidas", lo cual ya era otro obstáculo), y con cajas de color en espacios en blanco, dando por resultado un maravilloso descuadre visual, ejem, cubismo, sí: ¡cubismo!



Falta contarles otros tropiezos antes de abrir el telón, y el cómo se fueron dando las soluciones (a veces chuscas), así como el nacimiento de otras secciones, la llegada del ***SNES***, y el "hasta pronto" de algunos amigos, porque este Reportaje...

Continuará

EL FAMICOM ENTRA EN ACCIÓN

MagazinNES

Me han preguntado porqué razón el logo de **MagazinNES** está relleno en un color "crema", siendo que los colores del **Famicom** son blanco y rojo (¡que observadora es esta persona! -que no fue Tygrus-).

La razón es que, aparte del simbolismo del nombre, quería que este tuviera una identidad, algo que le diera un significado especial, y verán, el color crema es una de esas cicatrices que dan fé de que una consola ha sido jugada: el **Famicom** si bien viene en colores blanco y rojo, con el tiempo (y el sol) la carcasa se iba poniendo "crema", así pues, **MagazinNES** te invita (hasta en modo subliminal) a que no guardes tu consola: ¡JUEGALA!



EL RETO DE LA SECCIÓN MÁS DIFÍCIL



Una de las secciones favoritas de su servidor (de aquel viejo *Club Nintendo*) eran **LOS RETOS**, sección donde se nos pedía responder preguntas a tan extraños y fabulosos misterios de los juegos.

Battletoads es de mis juegos favoritos, y los sapos parecían unos buenazos para la portada, pero también me parecieron un buen inicio para esta sección, pues pensando en el reto que representaban, y los múltiples glitches que había por internet, se me ocurrió pensar: "yo también puedo encontrar cosas chuscas (dícese glitches) en los juegos". Y no es imposible descubrir cosas, pero tampoco fácil, por ello es la sección que más tiempo toma, al tener que conocer y dominar un juego, pues mi propósito fue no copiar glitches existentes (aclaro: también ha habido glitches publicados vistos en otros lados), detalle que poco a poco se ha procurado respetar.

El nombre de la sección derivó de un juego en RetroNES, nombre que a la fecha ha sido modificado por esas cabezas Moai.



CONSTRUCCIONES

JOYCARD SANSUI SSS

Compañía: Hudson Soft

Año: Aproximadamente 1987

Precio estimado: 10-70 USD (muy variable)

Categoría: Control





POCOS PERIFÉRICOS JAPONESES LLEGAN AL RESTO DEL MUNDO SIN PERDER IDENTIDAD. ESTE ES UNO DE ELLOS.

La bonita era de los periféricos "no comerciales" del Sistema **NES** (agregar un laaargo suspiro emocional). Este es, sin duda, uno de los controles con más historia de la consola, su nombre: ***Joycard Sansui SSS***, de **Hudson Soft**.

Basta dar el primer vistazo para agradecer a **Hudson** el haber respetado la carátula dorada de la versión Japonesa, que aparte de lujosa y estética, le da credibilidad y "poder".

Antes de seguir, quiero decir que este control nació por la idea apremiante de soportar y apoyar la venta de un juego de navecitas llamado "**Star Soldier**", del cual se calcula se vendieron ¡un millón de copias en Japón!



LA CAJA CONSERVA EL ESTILO DE LA GRAN PARTE DE PERIFÉRICOS PARA NES

Al ser un control "Edición Especial", algo fuera de lo común debía tener, pero ya llegaremos a eso. Este es un control que cuenta con activadores (independientes) de turbo para los botones **A** y **B**, donde cada uno de estos switches tiene 2 velocidades: **TURBO,** que permite hasta 8 disparos por segundo en el juego **Star Soldier**, y **SUPER TURBO**, para alcanzar hasta 16 disparos. Lo especial, característico, loable y soberbio de este control, es que cuenta en la parte baja con una conexión para audífonos, así como lo oyes: una salida interconstruída para simular un sonido estereofónico si el switch llamado "**SHIFT**" está en encendido. El truco del sonido estéreo radica en que cuando en la cruceta oprimes derecha, los sonidos van al oído derecho, y la misma regla aplica para cuando oprimes izquierda. El juego **Star Soldier** tiene detalles de este control en cuanto al sonido (pero eso lo veremos en el siguiente número). El control viene además con ajuste de volumen.

CONECTADO A OTRO MUNDO

Ahora bien, ¿cómo se conectaba el "mando-walkman"?... el cable del control que va a la consola, viene con un cable adicional, uno RCA de audio (el de color rojo) que se debe conectar también al **NES** (en su costado derecho). Después debes conectar un cable amarillo (el de video) en el mismo panel derecho de la consola y la otra terminal a tu televisor, y así ya se tiene audio y video listos (se prescinde del cable **RF Switch** con el que usualmente se conectaba la consola). Solo resta que conectes tus audífonos en la parte baja del control, y con el selector "**SOUND SHIFT**" en prendido o apagado, elijas cómo quieres oírlo (estéreo o normal), seleccionar el nivel de volumen, y a disfrutar.

Quizás se le critique que no tenga una "cámara lenta", pero recordemos que para esta época la cámara lenta era tan inservible porque se trataba de una intermitencia de la pausa, lo que hacía que el juego no reconociera todas las pulsaciones al control, resultando frustrante y nada útil. Tampoco incluye botones automáticos para el turbo, pero qué carambas: ¡este control es auténtica música para tus oídos! (y así es como se cotiza).

Hudson quería darle al jugador algo único, que nos hiciera sentir especiales y que fuera memorable, y para mí que lo consiguieron.

Tygrus

EL MISTERIO DETRAS DEL SSS



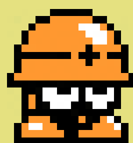
Takahashi Meijin (o "Famoso/Maestro Takahashi"), encarnación de ***Master Higgins*** (de **Adventure Island**), se ganó ese apodo porque podía pulsar el botón de disparo hasta 16 veces por segundo en el juego **Star Soldier**. Y no solo eso, hay por ejemplo un enemigo llamado Shidiko, al cual se le vence de 16 disparos, entre otros detalles.

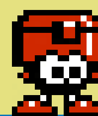
Por cierto, podría ser que la **SSS** patentada en el control signifique: ***Ship Star Soldier***.
Más detalles en el siguiente número.





TOP 10 Cabecitas



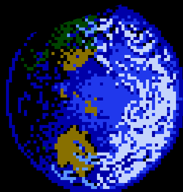


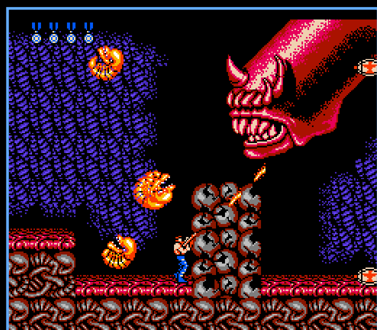
A la cabeza de las ideas

Henos aquí montando la de Troya para un **TOP** poco prevenido. Las cosas hay que pensarlas dos veces. Tres veces. O no hay que pensarlas tanto como ahora ha sido el caso, donde (como de costumbre) he preferido que el **TOP** sea como un tirarse en la arena de la playa para tomar el sol: cosa que se hace para descansar. Y así, es mejor dejar el juicio un rato, y ver lo que nos depara este **TOP** todo de cabeza.

TYGRUS

10. Cabeza Alien (Contra)





Anegada en el corazón mismo del Archipiélago Galuga, esta cabeza se fortifica de cascarones de crisálidas y escupe camaroncitos antigravedad para defender a la progenitora y gigantesca creación que amenaza a la raza humana con su exterminio: **Red Falcon**.

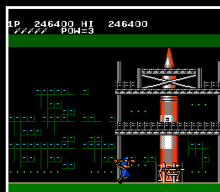
No me pregunten donde termina o empieza el cuello, o si tiene ojos, pero se dice que, como algunas serpientes de la tierra, tiene un "tercer ojo" que le permite detectar el calor de las víctimas, o de esos fieros soldados enemigos **Contra**, y atacarlos sin piedad alguna.

Una cabeza al estilo tobogán de parque acuático, pero más peligrosa que los "santos porrazos" que uno ahí se da, aunque a la vez sea perfecta para practicar la acción de altura.

9. Cabeza Nuclear (Rush'n Attack)

Mil veces más poderosa que otras cabezas, pero sumamente inestable y sin neuronas haciendo sinapsis; es la cabeza nuclear de **Rush 'n Attack**.

¿Que si es en serio esto de poner una **Cabeza Nuclear** en un **TOP** de cabezas?... si Homero (J. Simpson) puso coditos en una maqueta de la planta nuclear, no veo porqué excluir esta cabeza del **TOP**. Y disculpen que no escriba más, pero leer con figuras de fondo en color rojo-misil ya es una tortura.



8. Cabeza de Medusa (Castlevania)





Perseo pensó que cortando la cabeza a la Medusa la tenía bien amarradita y controlada (como al Kraken); pero nadie sabe cómo es que la gigantesca cabeza de Medusa fue a parar a **Castlevania**, donde sigue teniendo el poder de convertir en piedra a quienes osen mirarla, sin contar con que su "blonda" cabellera sigue vivita y coleando. Por eso dicen que mala hierba nunca muere, aunque la Reina de Corazones diga lo contrario.

7. Shi-Vai (S.C.A.T. / Action in New York)

En el espacio es común encontrarse toda clase de cabezas flotando, desde la de un Faraón Egipcio, hasta cráneos y cerebros que no necesitan respirar oxígeno. Pero este lugar lo obtiene una de esas inteligencias que viene muy bien armada para la conquista de los mundos: ***Shi-Vai***, una cabeza extraterrestre que contiene cráneo, corazón, cerebro, y muchos láseres y ojos de vidrio (todo incluido en el empaque) para poner en firme tales planes de conquista.

Parece una cabeza peligrosa, pero dados los parámetros del juego (como la ultra tecnología de punta de los SCAT), y eso de poner todos los huevos en una canasta, hace que su nivel de amenaza quede reducido drásticamente, lo que la hace rodar por los peldaños de este TOP.



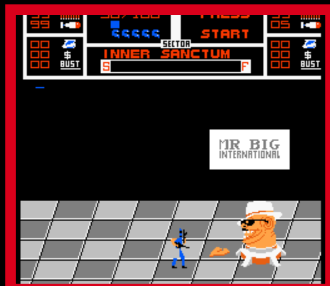
6. El Científico, Mr Big
(POWER BLADE, N.A.R.C.)

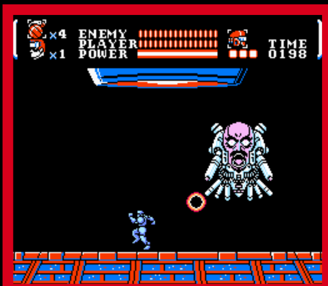
Dicen que las grandes mentes piensan igual: si no se tiene más que cabeza para los negocios, ¿por qué no hacerse de un cuerpo robo-computarizado para lo demás?...

En el año 2191, ***El Científico*** que controla el orden de una Ciudad Futurista (bueno, si nos encarnamos en ese mismo año entonces sería una Ciudad "Presentista") pierde la cabeza, los tornillos, y los estribos del computador maestro, y ahora su psique malévola es la que quiere poner de cabeza esta Metrópoli ultra moderna. Y suena pretencioso el asunto, hasta que descubrimos que un "boomerang" es suficiente para hacerle sentar cabeza.

Y en otro lado (y tiempo presente), un magnate como ***Mr. Big*** es también el dueño de un banco... ¡aunque solo sea una cabeza criminal! Debe tener en definitiva mucho de ese lenguaje verboso que tanto gusta a las chicas, solo esperemos (por su bien) que no se le termine con tantas lenguas que tira así como así.

Por cierto, algunos dirán que aquí bien podrían encajar las multiplicativas cabezas fantasmales que controlan la primera base del Archipiélago Galuga en ***Contra***, lamentablemente esas cabezas no tienen carteras con hartos fajos de billetes como las de estos monigotes.





5. Predator (Predator)

Otra vez las razas extraterrestres dando pie a que hablemos de ellas.

Pocos sabíamos que muy allá en lo profundo de la jungla, el ronroneante ***Depredador*** está al acecho y a la espera de un rival digno con quien medirse, solo que esta vez ha mandado solo su cabeza, ¿será acaso que espera que Dutch también mande la suya?... para mí que se equivocó de lugar, y debería estar en las cavernas cercanas al lago Cristal, tomándose un té con la mamá de Jason.



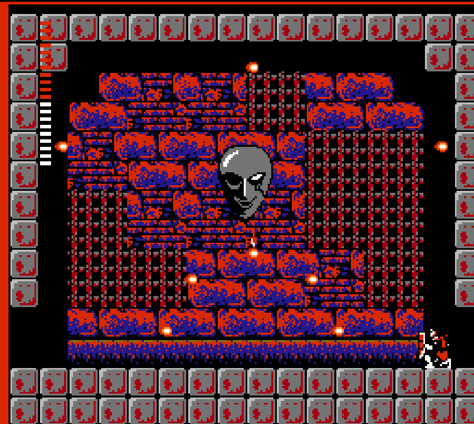
4. Cabeza de la Mami de Jason
(The Friday the 13th)
Rostro de Camilla (Vampira)
(Castlevania II: Simon's Quest)



Hablando de la Reina de Roma, y esta que se asoma.

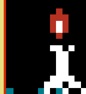
Oculto entre las tétricas cuevas de las inmediaciones del lago Cristal, se encuentra el altar donde ***Jason Vorhees*** momificara la cabeza de su mamá, la cual, como penitencia y pago por sus pecados, asustará a cuantos intrusos quieran descomponerle el día al tierno niño jugador de hockey.

No te fíes porque sea vieja y momificada: es una de las peores pesadillas, flotando como calor témele si te la encuentras en un ***Viernes 13*** (aún y cuando la pituitaria se acostumbre a todo). ¡Las antorchas! ¡no olvides las antorchas!



Cuenta la leyenda que ***Dracula*** contrajo nupcias con ***Camilla***. Cuando esta murió, su cabeza quedó vagando en la Mansión ***Laruba***, como guardiana de la reliquia que sellara su enlace matrimonial: el anillo de **Dracula**. Para ocultar su triste, virginal, y bello rostro de manceba, Dracula le otorgó una máscara que la cubriría y protegería: la máscara de ***Vampira***, que con una extraña e irónica mueca de placer, llora mares de lágrimas de ácido y sangre, tan flamables como el mismo magnesio.

Y es así como, por este poder de ultratumba (y el miedo que dan), este par de cabezas se ganan la cuarta posición.




3. Goragora
(The Magic of Scheherazade)



La cabeza de los 4 hemisferios, mejor conocida como el Demonio ***Goragora***, es la más tétrica de las cabezas con poderes allá por lo imaginable, capaces de cercar al pueblo de Arabia en una noche infernal y eterna.

No se trata de una más de esas cabezas antigravedad, pues yo no sé cómo le hacen estos seres maléficos para tener tantos poderes, sean físicos, sean mentales, dimensionales, pues la cabeza ***Goragora*** además de usar las magias de la transmutación, puede usar el fuego mágico del Reino Oscuro, y sobre todo,como buen diablillo, la habilidad de transformar a sus enemigos en lo que le plazca (así sea un pastelillo).

Harán falta las más de 1001 noches Árabes para fortalecerse y descubrir el modo de terminar con tan poderoso oponente, y por eso he puesto esta horrenda cabezota en tan privilegiada posición, pues requiriendo experiencia para vencerla, aquí aplica el dicho aquel de que “más sabe el diablo por viejo que por diablo”.

2. Namakubi
(Samurai Zombie Nation)

¡Es un pájaro!... NO. ¡Es un avión!... NO. Es... ¡UNA CABEZA SAMURAI ZOMBIE!

En esto del Sistema, la Tierra es un imán para razas extraterrestres, erupciones solares, y meteoritos; lamentablemente uno de estos últimos es la camita de un Alien que con sus rayos magnéticos ha despertado a la gentil Estatua de la Libertad para que convierta a toda la gente en Zombies (¿qué no ya eran?). Por suerte o desgracia, una cabeza disgregada del resto, la de un Samurai que no descansa en paz allá en Japón, es la última esperanza de una Nación (¿hace falta decir cuál?), así que toma el primer vuelo directo a los EEUU para ver porqué tanto escándalo.

¿Gente pidiendo socorro?... tómalos e incrementarás tu poder de venganza cabecita Samurai, que todo cabe en una cabecita (sabiéndolo acomodar).



Que porqué no está en la primera posición... creo que el **TOP** hubiese sido bastante predecible, dada su originalidad. Esperemos que este TOP lo lea el jinete sin cabeza, y chance así el asunto tenga uno de esos finales felices que tanto nos gustan.

1. DoH / Cabeza Moai
(Arkanoid, Life Force, Wai Wai World, ...)



DoH, la cabeza Moai, controla los vórtices del tiempo infinitesimal y el espacio, y lo hace fluir por dimensiones desconocidas que atrapan naves, seres, y basura de todas las Galaxias. Doblando la realidad en extrañas barreras de cuadros, esta cabeza de un extraño material similar a nuestra roca, llegó a la Isla de Pascua para ser venerada como parte de esa ordalía panegírica ante la cual sucumben las Civilizaciones.

Es cierto que algunas criaturas titánicas (***Zelos***, por ejemplo, en la galaxia ***Gradian***) han logrado asimilar algunos cuantos Moais, pero algunos otros como **DoH**, siguen existiendo en realidades únicas, y es por ello que esta cabeza gana el trono: por su inconmensurable poder de demiurgo.

En otras realidades, esta cabeza es también guardiana, protectora, y Avatar de seres iluminados y amigables (que no por ello dejan de ser extraterrestres), y se le ha visto hacer equipo con algunos otros super personajes de las Aventuras de Konami (con los simpáticos ***Konami Girl*** y ***Konami Man***, por ejemplo), y eso, para el propósito de la corona del primer puesto, también le ha sumado décimas reticulares que tan bien sabe usar.

Misteriosas Cabezas sin un lugar en el TOP

10.1. Malkil
(Ironsword)



La cabeza "cuatro veces elemental" se queda fuera del **TOP**.

Y es que separándose en 4 hemisferios, en realidad es 4 cabezas en 1, así que no se me hizo justo que le echaran montón al *ragazzo* Kuros, lo llamé "trampa", y el resto aquí está, en la banca de los desprevenidos y de aquellas cabezas a las que les faltó una lengua (o una barbilla más pronunciada) para llegar al **TOP**.

10.2. Calabaza y Regan (La Muñeca)
(Splatterhouse: Wanpaku Graffiti)



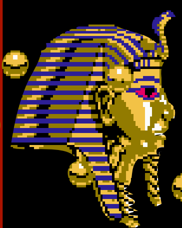


Otro par de cabezas salen a que les de el sol de media noche:

La una (la cabeza de Regan, la muñeca)dando una muestra de *poltergeist* y terror de comedia. La otra (la Calabaza) atacando a Rick con sus... calabacitas tiernas de Halloween.

Este equipo de cabezas se toman a broma el trabajo, cosa que les hace, por esta ocasión, salirse del **TOP** por tantito. Pero no teman, que eso no quiere decir que las veamos en breve trepadas en algún podium de los **TOPs** de **MagazinNES**.

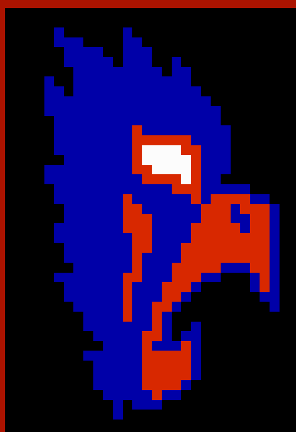
10.3. FARA-OM (Life Force)



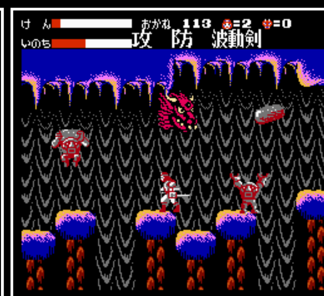
Encarnada en la estera del organismo vivo más grande que el Universo haya conocido, la cabeza de Faraón deja sus propósitos terrenales para servir a la psique del maligno Zelos. Pero es su falta de autonomía lo que le ha dejado fuera de este **TOP**.

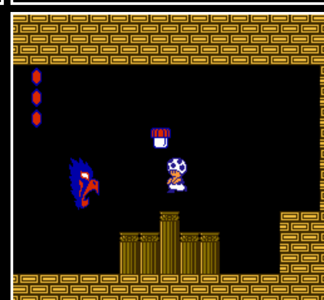
10.4. Cabeza de Toro, Cabeza de Águila
(Getsu Fuma Den, Super Mario Bros 2)

Y ya por último tenemos a un par de cabecitas de pared que por ser papas "cazadas" se quedan fuera, aunque ello no nos prive de hacer una que dos observaciones.







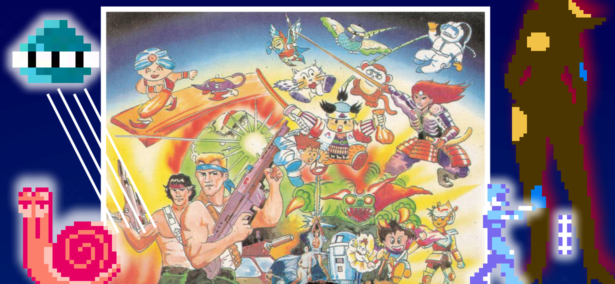


En el Inframundo, la cabeza de Toro querrá cornar al buen ***Fuma*** (quizás viendo que lleva una espada, pensó que la quería estocar), aunque si no te pones tus calzoncillos rojos de corazones (o de labios-lengua de *Rolling Stone*), ella se la seguirá *chiquiteando* (pasando) escupiendo fuego, feliz de estar en el *Hades.*

En **Super Mario Bros. 2** *(USA)*, la cabeza de águila funje como "puerta", pero ojo: que abra la boca no es tan fácil como decir "ábrete sésamo". Y es que en los capítulos finales uno se la encuentra ¡muy viva y ofensiva! y aunque no se le puede eliminar, es sorprendente ver que su "imaginario" tracto digestivo conecta con otros "infra-niveles" del juego. De verdad que iba a ponerla en el **TOP**, pero cuando uno le da importancia a **Super Mario Bros 2** *(USA)*, cosas muy misteriosas suceden... sin contar con que esto de las cabezas voladoras ya me dió miedo.

Temas de Interés presenta...

Los Cartuchos Multi Juegos
2a. Parte *





Los lustros nos separan de esa época donde, con un poco de "inmoralidad", podíamos ir a comprar un cartucho con más de un juego; sí, uno de esos famosos *cartuchos multi-juegos* del mercado informal. Aunque, para ser justo, tampoco puedo decir que todos los *multi-juegos* (sin licencia de **Nintendo**) carecían de originalidad y/o atractivo, ética o participación del mercado "derecho", y es aquí donde se abre el paréntesis que da lugar a este ***Tema de interés***. ¿Fueron este tipo de *cartuchos multi-juegos* buenos/malos?... mejor hay que comenzar, para clarificarlo y dimensionarlo como el intento lo debe y merece.

PIRATERÍA, LA ESTRELLA INVITADA



Los *cartuchos Multi Juegos* también tuvieron su loable Arte publicitario

Casi se entiende de modo natural que un *cartucho multi-juegos* es un solo cartucho conteniendo múltiples juegos. Pero este **Tema de Interés** se creó para alcanzar un claro, un punto donde sea discernible su paso por el Sistema y para (por supuesto) enunciar algunas de las repercusiones que tuvieron este tipo de cartuchos en el mundo del ***Nintendo***.

Para empezar, podemos clasificar a los *cartuchos multi-juegos* (sin licencia) en dos categorías: ***1***) **originales** y ***2***) **no originales**.

Les llamaré ***originales*** porque su propiedad intelectual (el juego, software) no es copia de algún material (software) licenciado o hecho por **Nintendo**, es decir, fueron programadores independientes quienes hicieron estos juegos, aunque no tuvieran la licencia de la marca para hacerlo. Les llamaré ***no originales*** a aquellos cartuchos que eran comercializados al conjuntar varios juegos ya habidos (comúnmente de la marca ***Nintendo***) en un solo cartucho, es decir, eran cartuchos piratas sin más (por robar el contenido intelectual para lucrar con él).

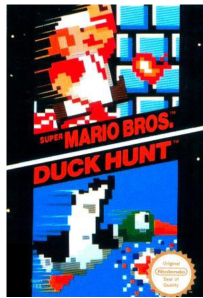
Los ***no originales*** se dividirían, a su vez, en dos formatos : ***a***) formato de *Famicom* (media talla de un juego de **NES**, y por ser de 60 pines se jugaban con un adaptador para alcanzar la medida standard de un juego de **NES** de 72 pines), y ***b***) formato standard de 72 pines. A su vez, cada una de estas subcategorías se dividirían en juegos ***intactos*** o juegos con ***trainer*** (una rutina o "hack" implementada al juego original para tener acceso a trucos como vidas infinitas, saltar niveles, etcétera). ¿Quieres más?... que tal una mezcla de originales de la marca, con *homebrews* (en esta caso definidos como "intentos de juego") en un mismo cartucho, junto a ***hacks*** de juegos originales o juegos con ***trainer***?... Esto de la clasificación lo complica bastante (y solo serviría para fines de clasificación y estadísticos), sin embargo, he aquí un pequeño cuadro de ello que espero sirva para explicarlo mejor.

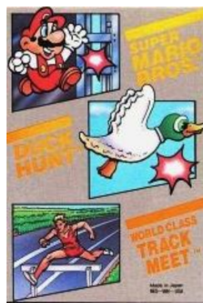
* La Primera parte de este Tema de Interés (concerniente a Cartuchos Multi Juegos Licenciados) la puedes leer en MagazinNES No. 11.

CARTUCHOS MULTI JUEGOS

CON LICENCIA

ORIGINALES



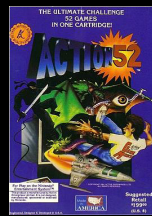


De estos hablamos en MagazinNES No. 11

SIN LICENCIA

ORIGINALES





PIRATAS

60 PINES (TIPO FAMICOM)



72 PINES (TIPO NES)



JUEGOS NO ALTERADOS (60 pines)



JUEGOS ALTERADOS (TRAINER) (60 pines)



JUEGOS NO ALTERADOS (72 pines)



JUEGOS ALTERADOS (TRAINER) (72 pines)



POWERPAK



Comodín de los cartuchos Multi Juegos.
De él hablamos en MagazinNES No. 7

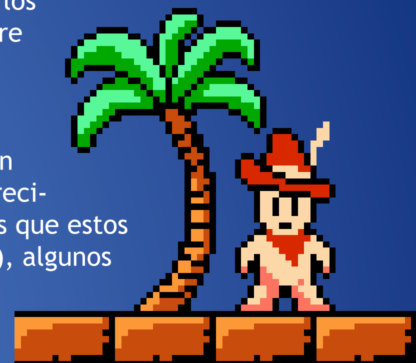
SUFICIENTE CON 52 JUEGOS... O 99... O 999, O MEJOR ¡99,999!

Parafraseando las virtudes y artimañas de la mercadotecnia, los cartuchos Multi Juegos *no originales* poseen cantidades curiosas de juegos, es decir, pocas veces cerrados a un número concreto, esto porque un número redondo no posee el efecto psicológico de aquello que "lo hubiera" alcanzado o el "extra" que da. En términos de logro, psicología, y mercadotecnia lleva el nombre de ***razonamiento contrafáctico*** (por si el nerd que llevamos dentro lo está preguntando), y como dije, se le ve muy a menudo.



Uno de los Multi Juegos más famosos es el 42 en 1. Mappy nos lo muestra, y se siente contento de formar parte de esta élite

El punto clave de este razonamiento es la lógica que se sigue: el catálogo del sistema cuenta con alrededor de 800 juegos, luego entonces, ¿de dónde salían 999, 1001, o 9999 juegos para un solo multicartucho?... la respuesta es sencilla (cuando dicha cantidad no era una mentira): muchos de ellos se repetían hasta lo increíble, pero para hacerlo ver de un modo juicioso, se les modificaba un pedacito del/de la **ROM** (lo que antes dije que era un ***trainer***) para meterles trucos y así hacerlos "diferentes" entre sí (y si de paso daba tiempo, el nombre de la pantalla principal era modificado ligeramente para aparentar un nuevo juego), así por ejemplo, un ***Balloon Fight A*** podría ser el juego normal, un ***Balloon Fight B*** tener vidas infinitas, y un ***Balloon Fight C*** tener la opción de elegir nivel. Eso no es todo: títulos Japoneses no aparecidos en el resto del mundo eran incluidos en la mezcla (es que estos tipos de *Multi Juegos* casi siempre eran hechos en China), algunos interesantes como ***Armadillo*** o ***Mappy***, otros de ellos inentendibles, pero haciéndola de postigo a la piratería al fin y al cabo.



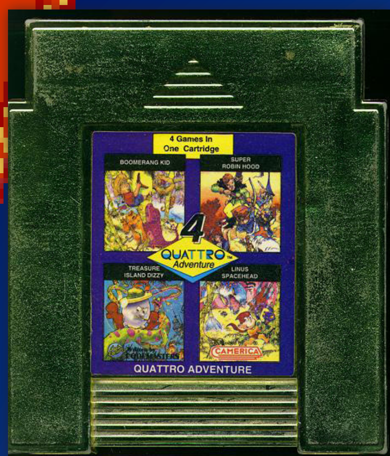
EL CARTUCHO DE LA MULTITUD



Está bien que los Multi Juegos tengan títulos Japoneses; pero si los Chinos hablaran otras lenguas, el mundo tecnológico hubiese sido suyo desde hace algún tiempo

Los *cartuchos multi-juegos* se pueden contar por centenares, y día a día siguen habiendo más, sin embargo, los casos mas famosos de Multi Cartuchos que yo recuerde, fueron un **SMB3** donde se tenía el inventario de cositas siempre lleno, podías usar traje de rana desde el primer nivel del juego, y locuras así. Otro más es un **Contra** con el código konami desbloqueado (gracias al ***trainer***, o sea que por default inicias con 30 vidas), o un **Double Dragon 3** donde puedes saltar niveles oprimiendo Select + Start (el malentendido por este detalle fue grande, que mucha gente decía que su cartucho original no servía porque no se podían saltar las misiones). Hay también un 42-1 que, pese al limitado número de juegos, estos son decentes: hay 3 **Megaman**, los 3 **Adventure island**, entre otros. Casi ninguno repetido. Yo tengo por ejemplo uno con 7 juegos, y parecen pocos, aunque incluye **SMB3**, **Excitebike**, **Galaga**, y ya con esos 3 títulos justificó los 15 pesos que por el pagué (poco más de un dólar); pero tiene un detalle curioso (que según he leído, otros Multi Cartuchos tenían): cuando se oprime reset, el cartucho despliega una segunda lista de juegos, algunos de ellos no sirven (quizás los respectivos *mappers* no son soportados), pero no deja de ser curioso.

EL CHIP DE CONEJO VUELVE A LAS ANDADAS



La colección “Quattro” se caracterizó por tener cartuchos dorados, y un interruptor en la parte de atrás para ser compatibles con la consola NES

La pieza clave de este ajedrez era el “***Chip de Conejo***” (chip de la consola que bloqueaba los cartuchos no licenciados por **Nintendo**). Los famosos tetra juegos originales de **Virgin** (la colección “**Quattro**”) son conocidos porque cuentan con una pequeña palanquita accionadora (o desbloqueadora) del juego, que anula el ***Chip de Conejo***. No obstante que el Multi Juegos funcione, el juego seleccionado se reiniciaba de vez en cuando, y mírese que estos no eran fáciles como para empezarse de cero nuevamente.



Adaptador para convertir un juego de 60 a 72 pines

¿Y que pasaba con los Multi Juegos de 60 pines a los que había que ponerles el adaptador?... simplemente no funcionaban en una consola **NES**. Por ello, para muchos jugadores siempre fue mejor tener una consola clónica, pues sin ***Chip de Conejo*** de por medio, los Multi Juegos se podían jugar sin problema, amén que la mayoría eran de 60 pines (con eso el mercado quedaba bastante segmentado y en franca competencia con el nicho del **NES**).

Es claro que se podía hacer una “sencilla” operación para remover el ***Chip de Conejo***, pero no era común de aquellos días que un niño lo supiese o lo hiciese.

Dentro de los Multi Juegos ORIGINALES (pero sin licencia) destacan el **Action 52**, o los de la colección **Quattro** que cité párrafos atrás. Por la parte pirata, parece que hoy en día estos ya no se producen en masa, pues las modernas consolas **AIO** (***All-In-One***), las aparentes sustitutas, ya vienen con juegos interconstruídos.

Luego del tumulto de tantos y tantos juegos distribuidos en un pequeño espacio, solo resta preguntarnos: ¿bastaba uno solo de estos Multi Juegos para hacernos sentir completos?... En este mundo coleccionista, ni un auténtico 9999 en 1 sería suficiente para quien ha descubierto una mina llamada **NES**.

Tygrus

MASCOTAS DEL RUBRO

Cósmico Cabeza Espacial (también llamado “Linus”) fue uno de esos personajes que se recuerdan con el mismo cariño que a las mascotas oficiales.

En países como Inglaterra, algunos de estos personajes daban buena pelea por popularidad a las terceras compañías con licencia de **Nintendo**.



OpinioNES

- JUEGO DE MANOS E INTUICIÓN -

“Intuición” no tiene que ver con simpleza a la hora de tomar un control, aunque se le asocie (con un poco de lógica) al hecho innegable de abrir una puertita para querer vender un video juego. Pero antes de eso, para los que no sepamos dónde o cómo manejar la palabra “intuición”, tomémosla llanamente como si significase “saber algo como por arte de magia”, y de ahí partamos.

El tiempo no pasa en vano

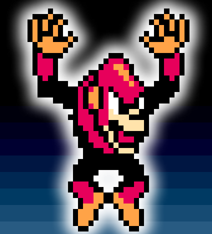


Yo digo que los RPGs no son nada intuitivos. Pero si eso les restara adeptos e interés, el género hubiera desaparecido hace ya mucho tiempo

Antes y ahora. Antes, un parámetro como que intrínseco al hacer juegos (por las limitantes que se quiera) era la simpleza (lo demás debía decantarse en base al ingenio, primordialmente): se tenían 2 botones de acción “intuitiva” (ataque-defensa/salto/escudo/etcétera, usualmente), una cruceta para moverse, y un botón de inicio/pausa con lo que era suficiente para comenzar a jugar casi cualquier juego, controles “intuitivos” como dije, si es que no se jugaba por “imitación”. Ahora (en el presente), teniendo modelos y controles tan distintos para jugar, es raro que se siga diciendo que los juegos son “intuitivos”, cosa paradójica si se supone están encaminados para los mercados emergentes (o jugadores nuevos) que no tienen un marco de referencia.

Pero bien, no quisiera armar una mesa redonda entre pasado y presente, así que volveré al tiempo de la consola **NES** con esto de la “intuición”. Se me ocurre pensar que en **Super Mario Bros** muchos amigos no sabían que manteniendo presionado el botón **B** se podía acelerar, o si lo sabían no lo aprovechaban apropiadamente, así que (en ese entonces) podríamos decir que ni controles tan “básicos” eran intuitivos. Pero ese no es el dilema.

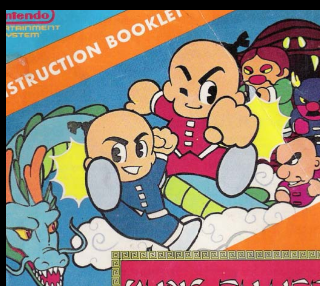

Intuición: ¡básica en plena acción!


“A mí que me expliquen con peras y manzanas”

Los juegos (y las maneras de jugarlos) evolucionan, no hay controversia en ello, pero si resulta interesante ver y tratar de descubrir en qué momento eso de la “intuición” perdió lógica, y más importante que eso, resolver el enigma de si realmente a un juego le conviene ser “intuitivo” (al menos por la parte vendible).

Si bien los juegos evolucionan, y si se supone que nosotros evolucionamos a ese mismo ritmo, se supondría también que la intuición evolucionaría para que un control de la nueva generación fuera intuitivo, y que así todo se ajuste a una “nueva realidad (paramétrica)”... pero creo yo que ya se perdió el significado de la “intuición” (habría que investigar y consensar otros calificativos), pero mejor veamos qué otras cosas atañen a la Opinión, que lo hasta ahora dicho no pasa de ser una simple y sugerente observación.

Lo Fundamental de lo Elemental


Echar un vistazo al manual es solo el primer paso para descifrar Kung-Fu Heroes

Si leíste el comentario de ***Kung-Fu Heroes*** en este número, te enteraste que este juego luce simple, pues con un botón saltas, y con el otro golpeas. El problema comienza a surgir con los accesorios: hay desde cuchillos, rocas, pozos, puentes, y objetos varios que uno no tiene ni pizca de idea para qué funcionan (y sin algunos de ellos no podrás avanzar); igual pasa en ***King’s Knight***, donde existe un vasto catálogo de artilugios pero, si no sabes usarlos, los caminos literalmente quedarán “flechados”, y verás las vidas consumirse sin ningún género de aliciente (todo por precisamente adolecer de ítems fundamentales que nos fuesen explicados).

Esto me hace preguntar hasta qué punto la intuición es fundamental para el disfrute del juego. Nótese, en el caso de ***Zelda*** (al que también considero intuitivo), que se nos ayuda ilustrando el ítem que podemos usar con el botón **A** y **B**, por muy “intuitivo” que ello sea, y dicho sea de paso, algunos de los tesoros que se encuentran resultan solo *elementales* para el juego, pasando a formar parte del *replay value* de eso que se llama búsqueda, pues si fuesen fundamentales (como en ***Clash at Demon Head***) el juego adquiriría otro tipo de loable tonalidad (siempre y cuando la marca le haya sabido encaminar para tales efectos).

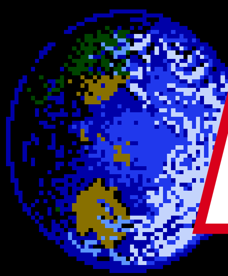
Como conclusión, pienso que quizás mi poco afecto a los ***RPGs*** no se deba (y nunca se debió) a la barrera del idioma y sus abreviaciones, sino quizás a la “intuición”. Y lo reconozco: a una falta de interés generalizado que bien pudo partir de ahí.

Creo que antes de que un juego pretenda ser original y propositivo, se debería pensar en si este parte de razonamientos simples (que ya no intuitivos): quizás ese sea el secreto del éxito del Sistema **NES**.

Por último, me hubiese gustado que las compañías no nos engañaran diciendo que un juego es intuitivo, después de todo no es malo que no lo sea (ni siquiera elemental), pues también ayuda a que se encuentren soluciones y/o métodos alternos de hacer las cosas: que nos dejen crecer como jugadores también es cosa fundamental que termina por agradecerse.

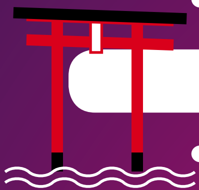


TYGRUS

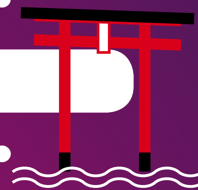


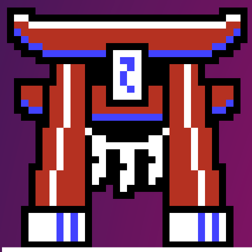
Nación NES

LA VUELTA AL MUNDO EN 8-BITS



El Arco Torii





En esta nueva sección iremos descubriendo lugares, monumentos, y misceláneos del mundo entero que algunos programadores quisieron plasmar y mostrar en sus trabajos de este mundito llamado ***Nintendo Entertainment System***. Espero les agrade la propuesta, y ¡Bienvenidos a ***NACIÓN NES***!

Para inaugurar la sección quise voltear la mirada hacia el folclor Japonés (por las razones que ya he enumerado en otras ocasiones y que tienen que ver con los orígenes de la consola y los juegos Japoneses), y nada mejor que cruzar una puertita mágica llamada **Torii**.



Los hermanos Hatsu Fūma y Masato Fūma pelearon contra el Demonio "Huesos de Dragón", pero murieron. Ahora es el turno de que el último hermano, Getsu Fūma, atraviese el *Toori* que habrá de llevarle al inframundo a desafiar a este terrible Demonio.

LO MUNDANO DE LO ESPIRITUAL

Los arcos **Torii**, hechos con forma de letra Nipona (*kanji*), señalan la entrada a la Santidad, no únicamente a, por ejemplo, algunos templos Budistas, pues hay recintos y sitios espirituales donde estas puertas advierten sobre el respeto y la seriedad con que hay que tomar la religiosidad y creencias ahí existentes.

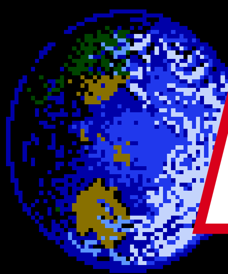
No se sabe a ciencia cierta su antigüedad y origen, pues hay otras culturas y países donde también los hay (con ligeras variaciones), pero se estima que el más antiguo de estos **Torii** data del siglo VIII.

Estructuralmente, los **Torii** podrían parecer todos iguales, pero no: hay muchos misterios y significados en derredor, por ejemplo, se dice que algunos conectan con un plano espiritual de familiares y lugareños, mientras que otros son portales que conducen a otro tipo de planos y realidades (¿te imaginas que verdaderamente fueran ***Warps***?...).

Como su objetivo es señalar la espiritualidad, algunos de ellos fueron erigidos como altares (y no como puertas), donde es posible orar y comunicarse con los ***kami*** (espíritus), quizás por ello en las tumbas de los Emperadores se suele poner un **Torii**.



Mírese la elegancia de estos recintos que, alineados con más de un Torii, indican la Santidad y respeto a guardar



Nación NES

LA VUELTA AL MUNDO EN 8-BITS

El Arco Torii



En el Infierno también hay puertas *Torii*, pero no te puedes salir sin traer contigo lo más valioso: tus mascotas y amigos



El "Otorii" está dedicado a las tres hijas del Dios de las aguas y las tormentas (y hermano del Dios Sol: Amaterasu). Flotando en las aguas, divide los planos espiritual y terrenal.

Algunos Santuarios cuentan con innumerables **Torii** uno tras otro, pues son donados por las personas a quienes la deidad les hizo un favor.

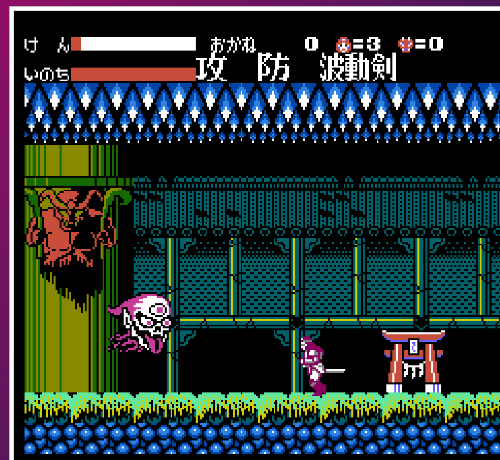
El color y material de los **Torii** también tienen mucho significado: los hay de madera, usualmente en color bermellón, con ***nemakis*** (bases) negras (aunque siendo tan vasta la simbología inmanente, haya muchísimos también en madera sin pintar); cuando no tienen bases (o ***nemakis***) son asentados en anillos de roca caliza. Hay otro tipo de **Torii** hecho en roca, estos se dice son más comunes a la entrada de Santuarios, y se van haciendo más numerosos y mejor cuidados conforme uno se aproxima al recinto más sagrado de dicho Santuario. En la actualidad, los hay también de varios metales, en diversos tamaños, y podríamos hallarlos en huertos, veredas, o hasta en modo impositivo en algunas concurridas y transitadas Avenidas.

El **Torii** más famoso de Japón es el "***Otorii***", que se encuentra en la Isla Japonesa de Itsukushima (también llamada Miyajima). Este **Torii** hecho de maderas de 500 y 600 años de antigüedad, mide 16 metros de altura x 10 de diámetro y pesa ¡60 toneladas!, por lo que no necesita anclas, sino que se mantiene por su propio peso a 200 metros de un Santuario, flotando en las aguas de la playa. Según cuentan, es de buena suerte tocarlo cuando la marea está baja y uno puede aproximarse a pie (también dicen que colocarle monedas o ***Ryo*** en sus fisuras ayuda a tener suerte, aunque a mí me resulta poco respetuoso por maltratarlo).

Y bien, en el Sistema hay uno que otro juego donde podemos encontrar el **Torii**, la mayoría son juegos Japoneses no publicados en el resto del mundo. En ***Getsu Fuma Den***, el **Torii** es primordial para que el guerrero de la espada ***Hadouken*** descienda al tártaro y enfrente al demonio que quiere esparcir el infierno en la Tierra. ***Zombie Nation*** es otro de ellos, y hay también juegos de Artes Marciales donde el ***Torii*** figura en la lejanía de algunos escenarios.

Tantas Civilizaciones (y sus relativos) anidadas en el Sistema fue lo que dio vida a esta sección hermana del ***Déjà Vu***. Dame tu opinión o escríbeme diciendo lo que te gustaría ver aquí, y lo tomaré muy en cuenta. ¡Nos leemos en el siguiente recorrido mundial por los 8-bits!

TYGRUS



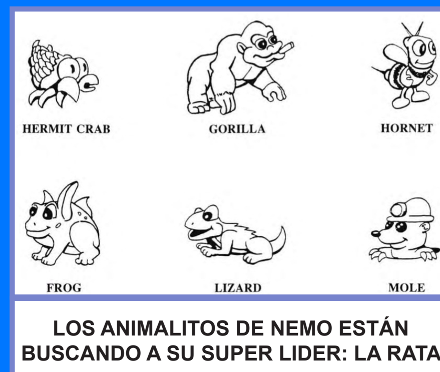
Getsu Fuma (y su legendaria espada de rayos y truenos), cruzará el *Torii* que conecta con el infierno para frenar al mal

Fé de Ratas

(Todos se tropiezan o caen, hasta Megaupload)

¿Cómo les va mis cámaras, camaraditas, camaradotas, Megamaniacos, y Anexas?... aquí estamos (¡otra vez!?) como la fresca lechuga de la mañana para explicar, cotorrear, justificar (sobre todo), hacerles ver una que dos verdades existidas aquí en la H. redacción de **MagazinNES** (eso de redacción es en realidad un cubil de 10x10... decímetros), y si da tiempo: hacerles la vida de cuadritos de queso, que diga, cuadritos de queso.

Bueno, pues les cuento que ando molesto porque ahora resulta que en ***Little Nemo*** solo hay 6 mascotitas, y pues ¡se olvidaron de la inteligente rata! Tremenda injusticia no puede haber, así que ya me quejé con la Asociación protectora de Ratas, los mantendré al tanto y les aviso donde es el mitin.



LOS ANIMALITOS DE NEMO ESTÁN BUSCANDO A SU SUPER LIDER: LA RATA

Por otro lado, con la caída del **Edgar** y del ***Megaupload***, algunos números de **MagazinNES** se quedaron en el limbo, así que recientemente subí algunos gracias a la ayuda de su amigable vecino *Ryumishima*, ¡ahh! y aprovecho para avisarles que lo del *PostScript* ya no hace tanto ruido, sumado el hecho de que estoy haciendo los archivos "progresivos" (como sé que tienes un internet del asco, las imágenes se irán descargando gradualmente, pero en el inter podrás ir viendo bosquejos del contenido hasta que tu internet diga: ya baje todo), y si el intento no funciona, échale la culpa a tu compu, ¿OK?

Y como dijo Don Teofilito: "¡Felicidades MagazinNES por estos 5 años!"

Gracias colegas por sus colegialas felicitaciones, y por aceptar la divergencia de **MagazinNES** (al mismo tiempo que la reticencia de **L.A. Rata**). Esperamos seguir contentos y con tantos mucho tiempo más.


SIGUE LA FIESTA POR LOS 5 AÑOS DE MAGAZINNES, ASÍ QUE SI SE ME SALE UN DISPARATE DEL TAMAÑO DE UN GATO, SEGURO FUE PORQUE EL ROMPOPE SE ME SUBIÓ

Y como ya se extrañaba el humor, pásate la página y prepárate para ver un revoltijo de revoltijos con la conclusión de ***Castlevania: Rock is Death***, una tira cómica con 50% de imaginación, 30% de batidillo de viñetas, flechas, y cantores, y 20% de confusión múltiple (¡pst!, sigue las flechas rojas), que espero la entiendas, y ya con eso servido, yo voy a robarme otro quesito. ¡POR CIERTÍSIMO!, como recién me enteré que *Formidrones* vs *Enemistrones* se están dando una tunda de aquellas, también les adelantamos una tira cómica de gente sesuda y senil, de esa que verás en el próximo **Especial** (al que yo solo le agregaría unas mujeres enjauladas y listo, pero dice *Tygrus* que le falta más revisión y *agregación* que tanto les gusta a ustedes allá fuera *Frikis* y *Nerds)*, así que paciencia mis drugos, que pronto verá la luz como el mismito ***Frankenstein***.

?

Y pues eso, que ¡YA VIENE! ¡YA VIENE! ¡YA VIENE!... ¡EL CALCETÍN QUE NO TE VIENE! que diga, el próximo anterior del siguiente siguiente Especial, que como ya lo habrán imaginado (por si andan mal del giroscopio y no entendieron lo que dije arriba) será de un personaje "a su lado".

Una vez más emprendo la graciosa huida, y nos estamos leyendo, o nos vemos, o nos escribimos, o si no, pues nos ***Magazinneamos***.


BUSCA EL PRÓXIMO ESPECIAL MÁS PRONTO DE LO QUE CANTA UN POLLO "DESTOS"

CONTINUE...





Tras los acontecimientos del fin del mundo del número pasado, el **Reportaje Especial** del siguiente número tendrá su locación en una Ciudad devastada: será una cobertura del ***25 aniversario de la saga Double Dragon***, con detalles y misceláneos concernientes al Sistema (la trilogía de **NES**, desde luego), y una mirada asesina a este cuarto de siglo de *Grab'n Smash*, *Pin 'n Swing*, *Ground 'n Pound*, *Beat 'em up*, y todo lo que rime y se le pegue.



Seguiré informando sobre juegos poco conocidos (dada su reputación y/o carencias), como clasifico a **Kung-Fu Heroes**, título del que veremos pistas y ayudas para que lo retemos como debe, esto para la sección de los **Héroes por Naturaleza** (**NBH**).









Hoy tocó a **Little Nemo**, para la siguiente será turno de hablar de un par de patos que aletean (y se estrellan) en la noche, hablo del título: **Darkwing Duck**.

Tengo también en el portafolio algunos temas avanzados (como la condenada guía de **Megaman 5** que no quiere salir ni rifada, y un artículo de **King's Knight**), Reportajes, Temas de Interés, sueños congelados, y algunos sketches y bocetos de cosas que tienen que ver con la consola **NES**; y aunque es probable que ese contenido "prototipo" lo vaya dosificando en el Blog, hablaré con la Rata para que presentemos algo de ello aquí, en el siguiente **MagazinNES**, que junto a otras sorpresas te estará esperando en el tercer cuarto del 2012.



¡Hasta entonces!

:::: Agradecimientos ::::

Gracias a ***Darren K.*** (en DK Marvels.com) por el arte promocional de **Little Nemo**. Gracias también a ***Ryumishima*** por darle a Sónico, ~~Zafia~~ Iron Maiden, y Pato, menudos instrumentos del escándalo para armar tremendo concierto.

:::: Dedicatoria ::::

Este número está dedicado a Tygrus Jr., con la esperanza de que en él descubras cosas que te hagan soñar y te ayuden a lograr tus metas.

magazinnes.blogspot.com

MagazinNES
Vol. 6 Num. 1 (No. 15)
Ene-Jun 2012

Humor MagazinNES Presenta...

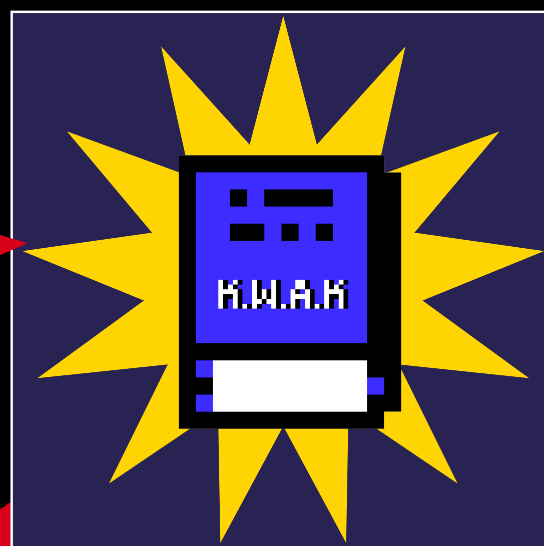
Castlevania: ¡ROCK IS DEATH!

¡¡EL EXPLOSIVO CAPITULO FINAL!!: "So Violento, So Macabro"

Previamente en ¡Castlevania: Rock is Death!"

Simon Belmont-Manson porta la legendaria Guitarraza "Vampire Killer", con la que ha ofrecido hacer frente a Drácura y anexas. La Muerte ha... torcido el rabo, los play-offs han pasado, y ahora es hora de que Simon, sus amigos Pato, Zafia, y Sónico ¡¡HAGAN CANTAR A LA GORDA!!... pero, a un paso del enfrentamiento final, un par de emisarios "despanto" los paran... ¡¡Aquí termina todo, y no habrá "otra, otra" resucitación!!









Drácura: fan número uno del Heavy Metal... y de María Conchita Alonso

Estoy elaborando un plan para hacerlos enojar, quiero que les quede claro que si no es conmigo ¡CON NADIE VAN A ESTAR!

Pobre Drácura, Sabes de lo que soy capaz: ¡TENGO UN COMPLEJO MUY CRUDO Y PSICÓPATA!, así que ¡PONGÁMOSLE FIN AL SUFRIR!

¡**ZAFIA** Y SU SONIDO LASER LISTA!

¡**SÓNICO** Y SU GUITARRA 8-BITS LISTO!

¡CUAC!

CUENTAN que algunas cuantas almas, y Legiones de Muertos Vivientes, todavía recuerdan el "truan" del inicio del final del maléfico e infernal concierto...

¡No lo hago por miiiiií, sino POR LOS DOS!, ¡será macabro pero salvará Transilvania!

¡TOMA ESTO!:
¡¡INFERNUS MACABRUS!!

"Truannnn"

"Bafff y Gasp-gasp": Como que el INFERNUS ese de Drácura desató la primavera... ¿Qué tal si nos quitamos la ropita ehh Zafia?...

¡CUAC!

¡Santo Cielo! ¡¡Tú mejor VÍSTETE***GUILE-POLLO***!!

Zafia (y su Sonido Laser) da una muestra de su poder. Y el "truan" de Simon termina por estallar la cabeza de Drácura

du hast mich gefragt, und ich hab nichts gesagt: ¡¡¡ahcracse ne oleih ed sozorT!!!

¡Crash!

¡¡¡ ARGHHH !!!

¿Y a qué hora tocan los Ángeles del Infierno?

Pero no contaban con que detrás de todo gran Vampiro, hay un gran... ¡¡ BIG CRANEO !!

Y con ustedes, mi segunda transformación: Mr. Big Drácura ¡Muaja ja ja! ¿qué no ven que conmigo es puro frenesí?

!!!!!!!!

Drácura sigue amilanando a los héroes y, como buen malo que se jacte de serlo, explica sus planes; y entonces a Simon se le ocurre un plan...

¡Mr Big Drácura vivirá más allá del 2013!, construiré el averno más escabroso que la humanidad haya conocido: ¡Bancos!...

güiri-güiri bla bla bla jajaja, bla bla güiri bla bla güiri güiri jajaja bla bla bla... (y así hasta el infinito)

¡Rápido Sónico! ¡ahora que abrió su túnica hazte bola para hacer molar la rola! ¡golpea su *inlatible* corazón! ¡confien en mí!, si algo sale mal... ¡pido perdón de antemano!

Cuac

Oye Zafia, por si las condenadas dudas, tengo que advertirte... tienes que saber... que igual y no estaré al amanecer ☠ crees que solo te quiero para una vez, pero ¿sabes qué?...

¡¡DOS ESTARÍA BIEN!!

Sónico obedece, pero no sin pagar las horribles consecuencias...

¡TOMA ESTO PUERCO (SPIN)!

¡HIEDRAS SALTARINAS!

¡CUIDADO SÓNICO! ¡TUS ZAPATILLAS SON ULTRA VULNERABLES A LAS HIEDRAS SALTARINAS!

¡SÓNICOOOOOOOO!

(léase con efecto *time-lapse* a cámara lenta)

¡¡OMG!!

¡CUAC!

Todo parece perdido cuando Sónico cae, pero Pato y sus super maracas, como siempre, hacen cosa excepcional:

¡Crash! *¡Crash!* *¡Crash!* *¡Crash!*

¡CUAC! ¡CUAC! ¡CUAC! ¡CUAC!

¡¡¡ AYYYYYYY !!!

NADIE SABE PORQUÉ EL "CUAC" DE UN PATO NO HACE ECO, ¡PERO ESE ES MI PUNTO DÉBIL!, UN AUTÉNTICO...

¡¡¡CLASH AT DEMON HEAD!!!

¡¡¡¡ AYYYYYYY MI CABECITA !!!!

¡Crash! *¡KAPUT!* *¡Crash!*

De Drácura solo queda su autógrafo tallado en el ataúd. Mientras tanto, Sónico yace moribundo... y delira.

¡Ayy mamita chula, no siento mis espinas!, y cuando me hago rosquita me duele... ¿qué opinan de una puerca espina que me mira y mira por la ventana aunque yo no esté asomado?... y díganme qué es mejor: ¿pedir, o robar un beso?...

¡Está muy mal! ¡Zafia, busca algo entre tus mejunjes!

¡LO PERDEMOS!... veamos que tengo guardado en mi brassier: "*El Monje que vendió su Nintendo 8 bits*" "*MagazinNES Especial Halloween*", "*Caldo de polla para el alma de los chupacabras*"... y aquí está: "***Castlevania revelado hasta la última cucaracha***"... Dice que un anillo lo puede salvar, pero si a mí se me perdió la medallita ¿de dónde quieren que saque un anillo?

Restos de Drácura: ¡llévele, bara, bara!

Y alguien está que echa chispas hoy. Deberíamos hacerte presidente de la Santa Inquisición, poderoso Pato.

¡EL ANILLO DE DRÁCURA!

Pero eso significaría que Sónico... (PAUSA MORTUORIA) que... Sónico se pasaría... ¡Al lado scuro!...

¡CUAC!

Su sapiencia me enroncha, mejor dense prisa y échenme el *Chaos Ring* ese, o acabaré hecho robot(nik)

¡Ora, estése!, no me picoteé

ENTER DARK SONICO

DARK SONICO

Puede que ustedes hayan nacido en la cara buena del mundo: ¡Yo nací en la cara mala: llevo la marca del lado oscuro! ¡Y QUE ME DEJEN O LOS DEJE, ESO YA NO ME DA MIEDO! Viví grandes momentos con ustedes, pero me voy o acabaré volviéndolos Guampiros. Háganme una estatua o algo ¡Chauuuuuuuu!

Ni hablar, los héroes le tuvieron que decir adiós a Sónico, quien seguro se fue a buscar a la despech(ug)ada Medusa para vivir una feliz lucha de cabelleras a 2 de 3 caídas.

Sónico deja un vacío muy grande en mi corazón, pero seré fuerte, por eso de ahora en adelante me llamarán **"La Dama de Hierro"** (a.k.a."Iron Lady")

Pero ese nombre ¡ya está patentado!

Entonces el mundo me conocerá como: **"IRON MAIDEN"** ¿Y ahora qué haremos?

Like

"Truannnn"

¡CUAC!

¿"HAREMOS"? (me suena a manada de hombres lobo)... quizás usted podría probar suerte besando sapos, aunque... pensándolo mejor, ya sin competencia podríamos extender la gira artística al resto de Europa, América, y Asia, ¿qué dicen?...

La gente todavía habla del Legendario Concierto que tuvo lugar en la torre del Conde (lleno total, boletos agotados). Luego de que todo terminó, zombies y gente decente volvieron a sus quehaceres diarios, al canibalismo y a las pruebas con el virus "C". Y nuestos héroes Simon Manson, Iron Maiden, y (Guile) Pato, vivieron muy infelices por lo terrenal, llevando discordia y rockanrroleros beeps ultra-agudos al resto del mundo. Pero como esas andanzas ya se las contará otro caza vampiros, colorín colorado, este cuento se ha acabado.

¡Pst! No les digan que el castillo no se destruyó: si supieran lo que cuesta la piedra y el estuco en estos días.

I´ll be back... BABY

¡¡FiN!!

Humor MagazinNES Presenta...

Las Aventuras del Dr. Guay!-Li y el Dr. Wooórales

Hoy presentamos:

"En un día soleado"

Oye Guay!-Li; **Elecman** ya tuvo su primer corto circuito, **Gutsman** ya cierra los ojitos, y **Bombman** ya dijo su primera palabra, ¡vamos bien!, pero tanto trabajo me ha dejado exhausto, ¿qué tal si construimos un robot que nos quite esta canija sed?

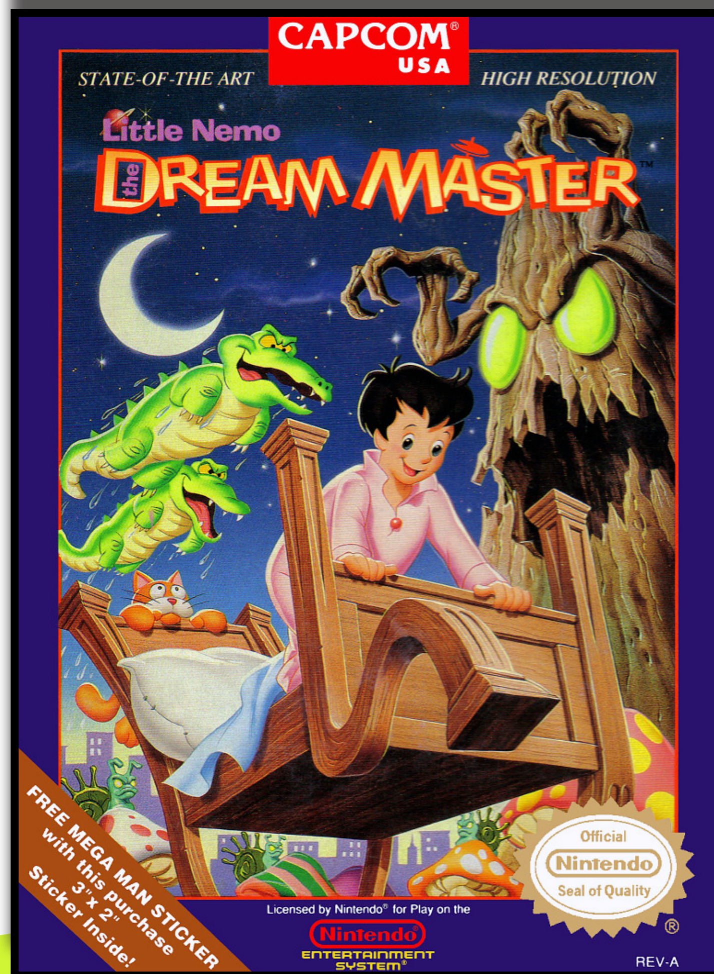
¡Claro!, ¡yo, yo! ¡lo tengo, lo tengo!, ¡déjamelo a mí ***Wooórales***! yo lo haré y lo llamaré: ***"Agua-Nieve de Limón Man"*** (musiquita de cuando se presenta un robot master)

Pero...

¡Tus robots SIEEEEMPRE nos han de chotear ***Guay!-Li***! A la otra mejor llámalo "Agua-Nieve de Limón Man-*CON BARQUILLO*"

¡Hump!... Eso me pasa por ofrecido

Este es "Agua-Nieve de Limón Man"... derretido.



TODO EN LA VIDA ES UN SUEÑO, Y LOS SUEÑOS... JUEGOS SON



En agua, tierra, o aire, los animalitos ayudan a Nemo



Usa tu super báculo, y aniquila al Rey de las Pesadillas

El pequeño NEMO es el invitado de honor en la Tierra de los Sueños, sin saber que este paseo por las nubes será solo el inicio de una Aventura por 8 niveles de ensueño que el malévolo Rey de las pesadillas busca conquistar.

Deja de manosear el aire cuando duermes, y mejor apóyate de 8 tiernas mascotas con talentos únicos, sin olvidar para ello tu bonche surtido de dulces con los cuales encantarlos, ni el poderoso báculo de poder con el que sellarás el mal sueño.

Diálogos entre escenarios, grandes niveles estratégicos, y mucho reto, en una aventura de plataformas idílicas hechas realidad.



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System